The Company's

OBSOLETE FILES

Monthly Reports from Vanished Realities.

Issue No.1
Oct. '25

THE COMPANY

OBSOLETE FILES

Este material escrito presenta vestigios de mundos borrados, fragmentos de líneas temporales que alguna vez fueron consideradas indignas de sobrevivir. Se produce en secreto, lejos de la mirada de la Gran Compañía, en lo más profundo de las cámaras donde realidades y seres vivos son barridos.

La difusión y el apoyo no solo son bienvenidos: son vitales. Porque al liberar estas páginas arriesgamos no solo nuestras vidas, sino la frágil existencia de nuestras propias realidades.

The Company
Córdoba, Argentina 5000
Year: ▓▒
thecompany.signal@gmail.com
www.thecompany.ar

CARTA DEL EDITOR

Bienvenidos, estimados lectores.

Si estás leyendo estas líneas significa que nuestra misión tuvo éxito. No sé si eso sea una buena noticia... o algo mucho peor. Pero ya dimos el primer paso, y no hay vuelta atrás. Este número es especial: es el primero, y espero que no sea el último. Ignoro a través de qué medio lo tienes en tus manos, pero si llegó hasta ti, significa que aún hay grietas en el muro del olvido.

La estrella de este número es "The Crag of the Lil' Monsters", una aventura completa rescatada de la realidad conocida como Nights in the Neighborhood. En ella, un grupo de animales de un refugio en la costa del Mediterráneo ve su noche interrumpida por la visita de pequeños monstruos sedientos de energía vital. La joven Sara se convierte en víctima de estas criaturas, y aunque los animales no comprendan del todo lo que ocurre, instinto y coraje los empujarán a adentrarse en la oscuridad, enfrentando lo desconocido en una carrera contra el tiempo.

Además, encontrarás cartas de lectores, ilustraciones arrancadas de variadas realidades... ¿y te preguntas cómo puede ser si este es apenas el primer número? Pues esa es una duda propia de quienes aún viven en una realidad lineal.

Esta revista existe para que las realidades borradas no desaparezcan del todo. Para que vivan en el recuerdo de otros seres, para que el heroísmo, el miedo y el sacrificio de algunos siga latiendo en la memoria de quienes aún resisten.

Gracias por difundir estas páginas. Cuantos más ojos las lean, cuantas más mentes las recuerden, más posibilidades tendremos todos de sobrevivir. Porque nunca sabes cuándo será tu realidad la próxima en ser borrada.

— El Editor

Aviso de Derechos

Todas las obras presentadas en esta publicación —incluyendo relatos, ilustraciones y demás materiales creativos— son propiedad de sus respectivos autores. The Company solo actúa como difusor y no reclama derechos sobre dichas obras. Cualquier uso, reproducción o adaptación de este contenido deberá contar con la autorización expresa de sus creadores.

ÍNDICE

"The Crag of the Lil' Monsters" 06
De Rodrigo Salvay

Vestigios: La Sonda 50
De Benjamín Dusk

Ilustraciones enviadas por el público 55

El fallo en la lámpara 57
De Joseph David Navro Navarro

Cacería 59
De Carla Esperanza

Doppelgänger 61
De Alejandro Broardo

Monstruo del mes 65

Cartas del Publico 69

Columna del Editor 73

NOTAS SOBRE LA AVENTURA

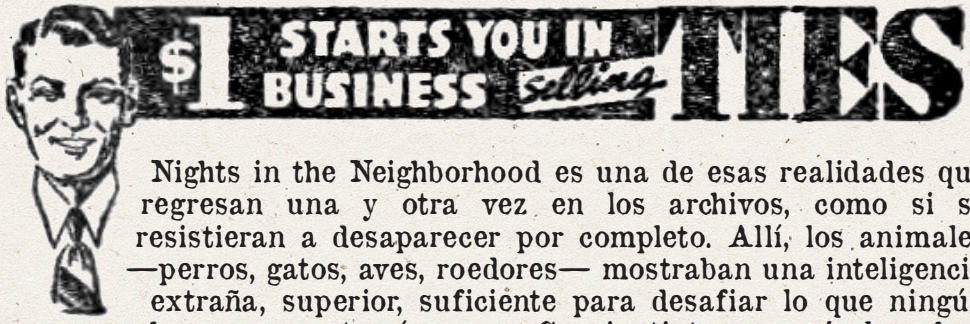
Lo que sigue en estas páginas no es un simple relato, ni una ficción más para pasar el tiempo. Lo que aquí se ofrece es una aventura completa, un archivo jugable extraído de una realidad que ya no existe. Con ella podrás revivir, aunque sea por unas horas, los vestigios de un mundo condenado al olvido.

ESCANEA PARA COMPRARLO

Para recorrer esta senda necesitarás las reglas de Nights in the Neighborhood, disponibles en:

www.thecompany.ar/realities/nights-in-the-neighborhood

Nights In The
NEIGHBORHOOD



Nights in the Neighborhood es una de esas realidades que regresan una y otra vez en los archivos, como si se resistieran a desaparecer por completo. Allí, los animales —perros, gatos, aves, roedores— mostraban una inteligencia extraña, superior, suficiente para desafiar lo que ningún humano se atrevía a ver. Con instinto y coraje lograban enfrentarse, de tanto en tanto, a amenazas extradimensionales que se abrían paso en sus barrios. Algunos de ellos incluso sobrevivieron a intentos de borrado parcial, como si el tejido de esa realidad se negara a rendirse.

Pero la resistencia nunca es eterna. Con el tiempo, se decidió borrar aquel mundo desde sus raíces, arrancar todo rastro de su existencia. Lo que hoy llega a tus manos son apenas fragmentos, astillas que escaparon de la limpieza final.

Jugar esta aventura es más que un pasatiempo: es un acto de resistencia. Porque cada vez que recuerdas, cada vez que narras, cada vez que haces que un grupo de jugadores se adentre en esas calles nocturnas, le estás robando terreno al olvido. Estás dando un respiro más a una realidad que debía estar muerta.

Que lo disfrutes, pero hazlo con cuidado. No olvides que aquello que recordamos demasiado intensamente a veces encuentra la forma de volver a mirarnos.

Presenta...

The Crag of the LIL' MONSTERS

"El pueblo duerme bajo el calor del verano. Las casas encaladas parecen derretirse en la penumbra, las barcas se balancean suavemente en el puerto y el bosque que cubre las laderas respira un aire pesado, cargado de insectos y sal. La noche parece quieta, interminable, hasta que un estruendo rompe la calma. No es trueno ni tormenta: suena profundo, como roca desgarrándose bajo el mar. El cielo se ilumina de golpe con un resplandor azulado, tan intenso que por un instante borra la luna. Luego, la oscuridad vuelve, pero el silencio que la acompaña ya no pertenece a la noche.

En la última casa del pueblo, la calma no regresa. Allí vive una familia pequeña —padre, madre e hija— que se ha ganado fama en el lugar por acoger a animales heridos, unos que esperan ser liberados y otros que no volverán jamás a la naturaleza. El patio trasero, que limita con el bosque, está poblado de jaulas, cobertizos y olores mezclados: heno húmedo, hierro oxidado, restos de pescado del puerto.

Dos perros montan guardia en el patio. Bruno, un mastín enorme de mirada lenta y grave, se yergue contra los barrotes como una muralla viviente; a su lado, Toni, un podenco ágil y nervioso, rebota de un lado a otro con los ojos brillando a la luz mortecina. Son distintos, fuerza y agilidad, paciencia y nervio, pero ladran juntos como si compartieran el mismo instinto.

El bosque detrás del muro parece moverse. Las ramas tiemblan

aunque no hay viento, y en la penumbra empiezan a distinguirse siluetas que no deberían existir: pequeños cuerpos de apenas veinte centímetros, con piel terrosa y proporciones deformes —cabezas grandes, extremidades torcidas— vestidos con harapos recogidos de los humanos. Avanzan tambaleantes como marionetas sin titiritero, pero cada una sostiene en sus manos diminutas un arma metálica, afilada con la crueldad de lo real.

Los perros estallan en ladridos furiosos, el patio entero vibra con su alarma y el resto de los animales responde con chillidos, aleteos y golpes de jaula. El alboroto recorre la casa y alcanza los oídos de la vieja gata que duerme en el interior. Sus ojos se abren despacio, brillando en la oscuridad. Con ese gesto comienza la vigilia de la noche... y el barrio nunca volverá a ser el mismo."

LA CASA DE LOS ROSSI

La familia Rossi vive en una casa de dos plantas en el borde del pueblo, junto a la ladera del bosque.

- Planta baja: en la parte frontal está el consultorio veterinario, un espacio pequeño con mostrador, estantes con medicamentos básicos y jaulas de uso clínico. Detrás se encuentra la sala de acogida para animales heridos, con jaulas medianas, mantas en el suelo y perchas improvisadas para aves. Desde esta sala se accede directamente al patio trasero.

- Planta alta: funciona como vivienda. Incluye la cocina, un comedor pequeño, las habitaciones de la familia y la alcoba de la niña. Aquí también descansan algunos animales domésticos demasiado viejos o débiles para volver a la calle.

- Patio trasero: está cercado por muros bajos de piedra irregular. Contiene jaulas grandes con perros recogidos, conejos y algunas aves marinas en recuperación. Es el primer escenario afectado por la anomalía en la escena de apertura.

LOS MORADORES DE LA CASA ROSSI

La aventura está diseñada para jugarse con un grupo mínimo de dos jugadores. En cualquier mesa deben estar presentes la gata Lucia y uno de los dos perros del patio. Los demás jugadores, hasta un máximo de cinco en total, pueden elegir entre los animales propuestos a continuación o crear sus propios personajes siguiendo las reglas del manual base.

Los animales definidos aquí ya incluyen sus atributos principales y motivaciones narrativas. Esto asegura que encajen con el tono de la aventura y con el rol que tienen dentro de la casa Rossi.

La casa funciona como refugio de animales heridos o irrecuperables, lo que justifica la diversidad de especies presentes. Cada Morador tiene un vínculo distinto con la familia y un lugar específico dentro del hogar, lo que determina cómo reaccionan ante la anomalía.

LA GATA - "LUCÍA"

Vieja, de pelaje gris y orejas deshilachadas por los años. Es silenciosa, observadora, y carga con la memoria de la casa y de la familia. Ha visto llegar y partir a muchos animales, y nunca olvida lo que el barrio guarda en las sombras.

- Personalidad: desconfiada, paciente, siempre parece saber algo que los demás no.
- Motivación: proteger a la niña, su "cachorra humana", como si fuese propia.
- Atributos: Astucia 4, Agilidad 4, Instinto 3, Coraje 3, Robustez 2.
- Situación: está suelta y libre en la casa; será la primera en actuar y la encargada de liberar a los demás si es necesario.

EL MASTÍN - "BRUNO"

Un mastín español de gran tamaño, recogido del puerto tras una pelea. Cicatrices en el lomo y mirada grave. Es la muralla de la casa: lento, resistente, pero implacable si algo amenaza a los suyos.

- Personalidad: serio, firme, habla con la fuerza de su presencia.
- Motivación: defender el territorio y a la familia a toda costa.
- Atributos: Astucia 1, Agilidad 2, Instinto 4, Coraje 4, Robustez 5.
- Situación: está en una jaula grande en el patio trasero, separada de otros perros por protocolo.

EL PODENCO - "TONI"

Un podenco andaluz, ágil y nervioso, rescatado de cazadores que lo abandonaron. Siempre en tensión, como si el mundo estuviera a punto de desmoronarse.

- Personalidad: inquieto, impulsivo, pero con un instinto agudo.
- Motivación: demostrar su valía; no soporta la idea de ser inútil o reemplazable.
- Atributos: Astucia 2, Agilidad 4, Instinto 4, Coraje 5, Robustez 2.
- Situación: suelto en el patio trasero, deambulando bajo el calor de la noche.

LA RATA - "ISABEL"

Pequeña y vivaz, vive en la sala de acogida y nunca se queda quieta. Es experta en recorrer rincones, sabe lo que se mueve en la casa y en el barrio, y recuerda cada olor.

- Personalidad: curiosa, atrevida, pícara.
- Motivación: no quiere perder el refugio que encontró; teme volver a la intemperie.
- Atributos: Astucia 4, Agilidad 5, Instinto 4, Coraje 2, Robustez 2.
- Situación: en una jaula pequeña dentro de la sala de acogida, detrás del consultorio.

LA LECHUZA - "ÁGATA"

Ave nocturna de alas amplias, criada por la familia tras caer de un nido. Sus ojos brillan como espejos. Desde lo alto vigila, y cuando baja, lo hace en silencio.

- Personalidad: distante, solemne, habla con miradas más que con gestos.
- Motivación: proteger la altura y los cielos del barrio; lo que ocurre abajo también la condena.
- Atributos: Astucia 5, Agilidad 4, Instinto 4, Coraje 2, Robustez 2.
- Situación: en un jaulón en el ático, cuya puerta da al patio trasero; a veces se abre para dejarla salir a volar.

EL HURÓN - "ROCCO"

Alargado y flexible, juguetón en apariencia, pero con una curiosidad peligrosa. Se cuela donde no debe y encuentra lo que nadie más ve.

- Personalidad: travieso, audaz, siempre un paso más adelante que el resto.
- Motivación: odia estar encerrado, necesita explorar, y la anomalía es un desafío atractivo.
- Atributos: Astucia 4, Agilidad 6, Instinto 3, Coraje 2, Robustez 3.
- Situación: en una jaula en la sala de acogida, junto a otros animales en recuperación.

LA GAVIOTA - "MARINA"

Rescatada del puerto con un ala dañada, ahora sana. Siempre inquieta, sobrevuela la costa como si buscara algo perdido en el horizonte.

- Personalidad: chillona, directa, con humor sarcástico (expresado en gestos y sonidos).
- Motivación: siente que el mar guarda un secreto y que la anomalía viene de él; quiere ahuyentar lo extraño de "su" costa.
- Atributos: Astucia 6, Agilidad 5, Instinto 3, Coraje 2, Robustez 1.
- Situación: en una jaula en la sala de acogida, cercana a Rocco e Isabel.

Los perfiles completos de los animales que no aparecen en el manual base —el hurón y la gaviota— se incluyen al final de esta aventura, en el apéndice. Allí encontrarás sus especialidades sugeridas y reglas de referencia para crearlos como personajes jugables.

CRIATURAS ANÓMALAS

Los eventos anómalos a menudo involucran criaturas anómalas: seres extraños que sirven como extensiones o guardianes de la anomalía principal. Estas criaturas tienen atributos propios, independientes de los de la anomalía, y normalmente aparecen como obstáculos en el camino hacia la resolución.

Las criaturas funcionan igual que los moradores: tiran 2d6 + atributo según la acción que intentan realizar. Sin embargo, tienen un procedimiento especial:

- Cuando una criatura actúa en contra de los moradores (por ejemplo, esconderse, huir, resistir), el narrador tira por ella y anota el resultado en un papel.
- Ese resultado se convierte en la dificultad que los moradores deben superar.
- Además, se anota la mitad del resultado (redondeada hacia arriba) como referencia para el éxito con consecuencia.

Cuando un morador intente oponerse, tirará sus dados y comparará con esa dificultad:

- Fallo (menos de la mitad): no logra el objetivo.
- Éxito con consecuencia (mitad o más, pero sin superar la tirada): logra el objetivo, pero la criatura gana ventaja inmediata relacionada con la situación.
- Éxito pleno (supera la tirada): logra el objetivo sin consecuencias.

Nota: los moradores con la habilidad marcada en su hoja ignoran las consecuencias de un éxito parcial.

DUENDES

Los duendes no nacieron como sirvientes de lo anómalo. Eran pequeñas criaturas traviesas del bosque, de apenas veinte centímetros de altura, deformes como marionetas mal cosidas. Su piel es terrosa y húmeda, con proporciones extrañas: cabezas demasiado grandes, manos desproporcionadas y piernas cortas que se mueven con torpeza. Visten con arapos recogidos de los humanos: jirones de tela, cuerdas, retazos de cuero. En su estado natural eran molestos, pero no letales, dedicados a hurtar comida, romper objetos o perder viajeros en la espesura.

Ahora, bajo el control de la reliquia, se han convertido en extensiones de su voluntad. Sus ojos brillan de un azul cristalino, sincronizados con los pulsos de la estatua. Ya no actúan como individuos: avanzan en grupos, obedeciendo ciegamente, con una disciplina extraña en cuerpos tan torpes.

Sus armas son rudimentarias pero mortales: cuchillos oxidados, tenedores humanos afilados hasta parecer lanzas, pequeños hierros doblados como garfios. Pueden abalanzarse en masa, lanzar sus cuchillos desde las sombras, y aprovechan cada distracción para atacar sin aviso.

ATRIBUTOS

- Astucia: 2, Agilidad: 3, Instinto: 2, Coraje: 2, Robustez: 2, Salud: 6

ATAQUES

- Cuchillo oxidado (Cerca, daño 2).
- Cuchillo lanzado (Lejos, daño 1, no reutilizable salvo que lo recuperen).

HABILIDAD ESPECIAL: OPORTUNISMO

- Si dos o más duendes están en la misma sección y un Morador intenta moverse (Atravesar, Escalar o Correr), uno de los duendes puede realizar un ataque gratuito inmediato.
- Si los dos dados de la tirada del ataque resultan en números iguales (dobles), la acción del Morador se cancela por completo además de recibir el daño.

CONDICIONES ADICIONALES

- Suelen aparecer en grupos de 1D3.
- Temen al fuego, aunque son capaces de nadar y moverse en la oscuridad.
- Al morir, su cuerpo puede disolverse en polvo terroso o dejar atrás una gema fracturada que palpita débilmente antes de apagarse.

PRIMERA ESCENA

"La vieja gata Lucía abre los ojos en la penumbra. El eco de los ladridos aún vibra en las paredes, mezclado con el golpeteo de jaulas y chillidos nerviosos. Sus patas caen en silencio sobre el suelo mientras avanza por el pasillo. La casa Rossi duerme, pero en ese sueño algo respira que no debería estar ahí.

Al llegar a la puerta de la niña, percibe el aire distinto: frío, espeso, como si el cuarto hubiera sido sumergido bajo el mar. La ventana

está entreabierta, las cortinas inmóviles, y sobre la cama hay una silueta que no pertenece a este lugar.

Un duende deforme se ha encaramado al pecho de la niña dormida. Sus ojos brillan con un azul cristalino, pulsando al mismo ritmo que la respiración de la pequeña. Sus manos huesudas se hunden apenas en la tela de la pijama, y un resplandor tenue emana de la niña como si la estuvieran vaciando por dentro.

Lucía se detiene en el umbral. La criatura no la ha visto aún. El silencio en la habitación pesa tanto como el aire. La vigilia de la noche acaba de comenzar."

CONTEXTO

- El duende ha entrado en el cuarto de la niña Rossi y está drenando fragmentos de su alma. Lucía, la gata, es la única Moradora que puede actuar de inmediato. Los demás animales siguen encerrados en sus jaulas o en el patio.
- Los humanos adultos están inmóviles, como si el tiempo se hubiera detenido para ellos. No reaccionarán a ningún estímulo. El ambiente se vuelve frío y espeso, como si la casa estuviera sumergida bajo el mar.
- El enfrentamiento no busca derrotar al duende, sino mostrar el peligro y marcar las primeras consecuencias. El duende siempre será herido por la intervención de Lucía, pero siempre logrará huir llevándose una pequeña gema azul cristalina, un fragmento del alma de la niña.
- La niña Rossi quedará en un sueño profundo, con pulso débil y sin respuesta. Aunque los moradores intenten ayudarla, no podrán despertarla hasta que la anomalía se resuelva.
- Tras la huida del duende, Lucía podrá explorar brevemente la casa y confirmar la quietud sobrenatural. Al poco tiempo, se escucharán ruidos en el exterior: docenas de pasos diminutos y golpes en puertas y ventanas anuncian que la casa está siendo rodeada. En este punto comienza la transición a la segunda escena jugable, donde Lucía deberá liberar a los demás animales.

Acciones posibles

Estas son algunas de las acciones más probables que Lucía podría intentar. El jugador podría narrar otras, y deberás resolverlas de forma similar, siempre usando los mismos tres grados de éxito. Ten presente que el desenlace de esta escena es inevitable: el duende siempre escapará con la gema y Lucía quedará herida. Sin embargo, el modo en que la tirada se resuelva dará matices y tensión a la narrativa.

Avalanzarse sobre la criatura

Atravesar (Agilidad)

Lucía se lanza directo contra el duende, tratando de interrumpir el drenaje con pura violencia.

- Fallo: Lucía falla el golpe y el duende logra clavarle un cuchillo diminuto en el costado antes de escapar. La herida es grave y el drenaje casi se completa.
- Éxito con consecuencia: Lucía lo alcanza y lo hiere, pero recibe cortes en el lomo. El duende abandona el ritual y huye por la ventana con la gema palpitando.
- Éxito pleno: Lucía lo golpea con fuerza, lo derriba y la niña recupera un soplo débil de aire. El duende, herido y asustado, aún así logra romper la presión y escapar con la gema.

Rodear la cama e intentar emboscarlo

Prueba: Esconderse (Agilidad)

Lucía intenta sorprender al duende por la espalda, moviéndose en silencio antes de saltar.

- Fallo: El piso cruje y el duende reacciona a tiempo, lanzando un cuchillo que roza la oreja de la gata. La hiere y escapa con la gema.
- Éxito con consecuencia: Lucía sorprende al duende y lo hiere, pero en la refriega recibe arañazos y desgarros. La criatura huye con la gema brillando.
- Éxito pleno: Lucía cae sobre él en absoluto silencio, lo tumba contra la pared y casi lo atrapa entre sus garras. El duende tiembla y chisporrotea azul, pero logra zafarse y huir con la gema.

"El cuarto queda en silencio. La niña respira apenas, fría al tacto, sumida en un sueño del que no despierta. Los adultos permanecen inmóviles, atrapados en la quietud de un tiempo que ya no les pertenece.

Entonces, desde el exterior, se escucha un murmullo extraño. Pequeños pasos se arrastran sobre la tierra, uñas diminutas raspan la madera, y sombras con ojos azules comienzan a multiplicarse tras la ventana.

En la penumbra del patio, se distinguen varios duendes reunidos, formando un grupo que avanza hacia la casa. Sus armas relucen bajo la luna, sus cuerpos deformes se empujan unos a otros, ansiosos por entrar.

Lucía entiende que no puede enfrentarlos sola. Es momento de despertar a los demás moradores, de abrir las jaulas y reunir a quienes aún puedan resistir la noche."

En este punto, el jugador de Lucía debe narrar cómo recorre la casa y libera a los otros animales. Este momento cumple dos funciones:

- Ambientación: resalta la casa silenciosa, los humanos congelados en el tiempo y el ambiente antinatural.
- Preparación: permite a los demás jugadores introducir a sus personajes (cada uno de los animales elegidos).

Dejá que el jugador de Lucía decida el orden en que los libera, y usá el espacio para describir breves detalles:

- Bruno, en su jaula del patio, golpeando con fuerza contra los barrotes.
- Toni, suelto, corriendo nervioso de un lado a otro.
- Isabel, la rata, olfateando inquieta desde su jaula en la sala de acogida.
- Rocco, el hurón, moviéndose sin parar como si intuyera lo que ocurre.
- Marina, la gaviota, picoteando los barrotes metálicos con ansiedad.
- Ágata, la lechuza, observando en silencio desde su jaulón en el ático.

No es necesario exigir tiradas en este momento: la liberación debe ocurrir de forma fluida, como parte del montaje narrativo. Lo importante es que cada jugador presente a su animal con un gesto, actitud o rasgo que lo diferencie.

Cuando todos estén reunidos, el ruido en el exterior aumenta: los duendes comienzan a asediar la vivienda. Ese será el inicio de la segunda escena jugable.

EL ASEDIO DE LA CASA ROSSI

La escena arranca con una narración distinta según dónde quedó el grupo al liberar al último Morador.

- Si terminó dentro de la casa, usá la introducción "Interior".
- Si terminó en el patio trasero, usá la introducción "Patio".

Ambas versiones describen ruidos y anomalías en los seis puntos de entrada. Eso prepara el terreno: cuando lances el dado, cada opción ya tiene un indicio previo en la ficción.

INTRODUCCIÓN — INTERIOR

"Las paredes empiezan a crujir como si tuvieran dentro un enjambre. De la puerta trasera, llega un golpeteo persistente, como garras insistentes. La ventana de la cocina vibra con el tintinear de vidrios que nadie toca. Arriba, en el balcón, un mosquitero se sacude solo, tensándose como si algo trepara desde afuera. En el techo del ático, las tejas levantan polvo que cae en hilos finos sobre la escalera.

Un hedor agrio sube del baño de planta baja, como si el agua corriera en dirección contraria por las cloacas. Y desde el consultorio del frente, cerrado e inmóvil, llega un roce metálico, como bisturís arrastrándose por el suelo.

El aire huele a sal y tela húmeda. Desde cada rendija parpadean ojos azules, como si la casa respirara por ellos. La noche ha empezado a buscar caminos hacia adentro."

INTRODUCCIÓN — PATIO

"El bosque se abre en una marea de luces azules. Una hilera de figuras diminutas baja entre los árboles y se dispersa como hormigas. Trepan el muro del patio y golpean los barrotes de la puerta trasera, sacudiéndola con frenesí. Más allá, la ventana de la

cocina brilla como si algo se reflejara desde dentro. En la planta alta, el balcón cruje con pasos diminutos, y en el techo se levantan tejas que caen como escamas al suelo.

Desde el desagüe cercano al baño de planta baja, el agua rezuma con olor a hierro, y burbujas suben como si alguien respirara debajo. En el consultorio del frente, los ventanales proyectan sombras que no corresponden a la luz de la luna.

El patio entero vibra con chillidos y roces metálicos. Cada rincón parece un nuevo camino para los ojos azules que no dejan de multiplicarse."

CÓMO FUNCIONA EL ASEDIO

El asedio de la casa Rossi no es un ataque frontal, sino un conjunto de intentos de intrusión desde distintos puntos vulnerables. Después de leer la introducción narrativa, dale a los jugadores un momento para decidir cómo se posicionan dentro de la casa o en el patio. Una vez todos estén listos en su lugar, comienza el asedio. Para manejarlo, usá el siguiente procedimiento:

SEIS POSIBLES ENTRADAS

Los duendes pueden atacar por seis accesos distintos:

- A. Puerta trasera.
- B. Ventana de cocina.
- C. Balcón de la planta alta.
- D. Techo del ático.
- E. Cloacas del baño de planta baja.
- F. Consultorio del frente.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

En cada pulso de asedio, tirá 1d6 para decidir qué entrada es atacada.

- Si sale un número aún no jugado, usá la escena correspondiente.
- Si el resultado repite una entrada ya resuelta, aplicá la versión extrema de esa misma escena.

SECUENCIA DEL ASEDIO

Cada entrada representa una micro-escena con sus propias pruebas, riesgos y desenlaces.

- Después de resolver la intrusión en un punto, el asedio continúa con otro lanzamiento de dado.
- Tras dos escenas, los duendes cambian de táctica.

FINAL DE LA FASE

Cuando el asedio termina, los duendes se repliegan de golpe, obedeciendo un pulso azul que llega desde el bosque. La presión sobre la casa cede, pero la amenaza se concentra en la planta superior.

Este repliegue marca el inicio de la siguiente etapa: el combate por la niña.

A. PUERTA TRASERA

"La puerta trasera tiembla con golpes menudos, rítmicos, como si alguien tocara desde afuera con decenas de dedos. El cerrojo vibra, la madera cruje, y un chillido metálico se mezcla con el eco de uñas insistentes. Entre las rendijas se cuelan destellos azules, como si los ojos se pegaran contra la grieta. Cada golpe parece más fuerte que el anterior, como si la casa entera respirara por esa puerta."

ACCIONES POSIBLES Y CONSECUENCIAS

TRABAR LA PUERTA CON OBJETOS

El Morador empuja muebles, cajones o jaulas vacías contra el marco (Forzar).

- Fallo: los objetos se deslizan y la puerta se abre lo suficiente para que entren 2 duendes.
- Éxito con consecuencia: la traba aguanta, pero el esfuerzo deja a un Morador herido (1D3 daño).
- Éxito pleno: la traba encaja a la perfección; los duendes rebotan y deben buscar otro acceso.

BLOQUEAR CON EL CUERPO

El Morador se planta frente a la puerta, usando su cuerpo como muralla (Proteger).

- Fallo: recibe el empuje completo (1D6 daño) y 2 duendes logran abrir una rendija para colarse.
- Éxito con consecuencia: resiste el golpe, pero queda agotado o herido (1 daño). Los duendes no logran entrar esta vez.
- Éxito pleno: contiene la presión sin ceder; los golpes se apagan por un instante.

OBSERVAR EL MARCO

El Morador examina la puerta para detectar la zona más débil (Percibir).

- Fallo: pierde tiempo y la puerta cede; entran 3 duendes.
- Éxito con consecuencia: detecta la grieta y logra taparla, pero en la demora un duende logra herrirlo con un cuchillo lanzado (1D6 daño).
- Éxito pleno: señala el punto exacto y lo bloquea; la puerta resiste firme.

CIERRE DE LA ESCENA

Aplicá las consecuencias de las tiradas anteriores. Si alguna deriva en combate, jugalo completo y recién entonces dá por terminada la escena. Al cerrar, tirá 1d6 para elegir el siguiente punto de entrada o, si ya resolviste tres pulsos, cerrá el asedio y pasá al combate por la niña.

VERSION EXTREMA

"El cerrojo no solo vibra: se parte con un chasquido seco. La puerta se abre de golpe y una oleada de aire frío inunda la sala de acogida. Cuatro figuras pequeñas se empujan para entrar, cuchillos en alto, chillando con voces agudas que no deberían existir. El asedio se convierte en un combate abierto dentro de la casa."

la puerta queda rota y ya no podrá cerrarse durante el resto de la aventura. Se inicia un combate directo contra 6 duendes en el interior.

B. VENTANA DE LA COCINA

"El vidrio de la ventana de la cocina vibra como si algo empujara desde afuera con manos diminutas. Una pila de cajones y tablas ha sido apilada torpemente contra el muro, formando una escalera precaria que cruje bajo el peso de cuerpos pequeños. Entre las rendijas del mosquitero se asoman cuchillos de mesa mellados que hacen palanca, y cada chirrido metálico parece desgarrar el silencio de la casa."

ACCIONES POSIBLES Y CONSECUENCIAS

DERRIBAR LA ESCALERA IMPROVISADA

Un Morador trepa hasta el alféizar o se impulsa por el mueble más cercano para empujar la pila (Escalar).

- Fallo: la escalera resiste y 2 duendes alcanzan la ventana, abriéndose paso hacia dentro.
- Éxito con consecuencia: la escalera cae, pero el Morador se golpea (1D3 daño).
- Éxito pleno: el armatoste se desarma y los duendes se dispersan entre chillidos frustrados.

TRABAR LA VENTANA POR DENTRO

El Morador empuja utensilios, sillas u otros objetos contra el marco (Forzar).

- Fallo: la traba se suelta y los duendes logran forzar el mosquitero; 1D2 entran.
- Éxito con consecuencia: la ventana aguanta, pero la presión de cuchillos deja al Morador herido (1 daño).
- Éxito pleno: la traba encaja firme y los duendes rebotan sin abrir grieta.

DETECTAR EL PUNTO DÉBIL

El Morador examina el marco para señalar dónde reforzarlo (Percibir).

- Fallo: pierde tiempo y la ventana se abre; entran 2 duendes.
- Éxito con consecuencia: encuentra la grieta y guía a otro a bloquearla, pero en la demora un duende lanza un cuchillo (1D6 daño).

■ Éxito pleno: señala el punto exacto; al bloquearlo, la ventana resiste con solidez.

CIERRE DE LA ESCENA

Aplicá las consecuencias de las tiradas. Si alguna deriva en un combate, resuélvelo completo antes de continuar. Una vez finalizada la escena, tirar 1d6 para elegir el siguiente punto de entrada o, si ya resolviste tres pulsos, cerrar el asedio y pasar al combate por la niña.

VERSION EXTREMA

"El vidrio se quiebra hacia adentro con un estallido agudo. Astillas y fragmentos caen al suelo de la cocina como lluvia cortante, y tras ellos irrumpen cuatro duendes aullando en silencio, cuchillos en alto, empujándose unos a otros para entrar."

Efecto extremo: la ventana queda destruida e inutilizable. Se inicia un combate directo contra 4 duendes dentro de la cocina.

C. BALCÓN DE LA PLANTA ALTA

"En la penumbra alta, el mosquitero del balcón se estira y vibra como piel a punto de rasgarse. Algo tira del borde, luego otro algo, y el tejido hace un sonido de cuerda tensa hasta que un hueco se abre en zigzag. Pequeñas manos asoman por la baranda: dedos, un brillo azul, la sombra de una cuerda improvisada que usan como soga. Desde abajo, los pasos diminutos suben y bajan por la fachada, tanteando las tejas. El balcón, silencioso y frágil, se convierte en una boca que aguarda la marea."

ACCIONES POSIBLES Y CONSECUENCIAS

TAPAR EL MOSQUITERO CON EL CUERPO

Un Morador se echa sobre el mosquitero o se coloca en la baranda para impedir que las manos lo abran (Proteger).

■ Fallo: el mosquitero cede; 2 duendes asoman y uno pone un pie dentro del balcón. Comienza un combate local o uno de ellos lanza un cuchillo a quien esté abajo (1 daño).

■ Éxito con consecuencia: el mosquitero aguanta, pero el Morador queda colgando o agotado (1 daño); la tensión obliga a que otro Morador deba moverse a asistir (riesgo de Oportunismo).

- Éxito pleno: el cuerpo tapa exactamente la rasgadura; los duendes retroceden y buscan otro punto.

COLOCAR UNA TRABA IMPROVISADA EN LA BARANDA

El Morador encaja una escoba, una tabla o una jaula contra la parte abierta para bloquearla (Forzar).

- Fallo: la traba cede y 1–2 duendes alcanzan el borde del balcón, listo para colarse en el pasillo superior.
- Éxito con consecuencia: la traba aguanta lo suficiente para impedir la entrada, pero se rompe parcialmente (si vuelve a salir este punto, tiene +1 de ventaja para los duendes).
- Éxito pleno: la barrera queda firme; los trepadores escalan por otro sitio.

EMBOSCAR A QUIEN ASOME

Un Morador se oculta en sombra del pasillo superior para abalanzarse sobre cualquier mano que asome (Esconderse).

- Fallo: lo descubren antes de tiempo; su sorpresa se pierde y un duende lanza un cuchillo que hiere al Morador (1 daño).
- Éxito con consecuencia: sorprende y daña a uno, pero otro duende alcanza el balcón y queda dentro (inicia combate local).
- Éxito pleno: hiere o derriba al trepador y evita que cualquier otro suba por ese punto por ahora.

CIERRE DE LA ESCENA

Aplicá las consecuencias según las tiradas. Si alguna acción desemboca en combate, resolvé ese combate por completo y recién entonces continuá con el asedio (tirando 1d6 para el siguiente punto o cerrando la fase si corresponde).

Versión extrema (narrativa + incendio involuntario)

VERSION EXTREMA

"El mosquitero se rasga en varios puntos a la vez. Alguien tumbó una maceta en el empuje, una lámpara del pasillo fue rozada y cayó, y un líquido oscuro —aceite de lámpara o grasa de cocina— se derrama sobre la madera. Un destello, una chispa. En segundos, una llama pequeña muerde la madera del alféizar; la brisa la alarga en lengua que lame las cortinas. El humo sube, oregano agrio y

asfixiante. Lo que empezó como un intento de entrada muta: ahora la planta alta arde por accidente."

la planta alta comienza a arder. La escena pasa a un incendio parcial que causa daño ambiental continuo si no se controla (ver abajo). Además, el balcón queda inutilizado como punto de entrada —los duendes aprovechan el caos para intentar colarse por pasillos y ventanas contiguas.

VOLCAR MACETAS / CUBRIR CON TIERRA

El Morador derriba o rompe una maceta cercana, usando el hocico, las patas o la cola para arrastrar la tierra sobre las llamas y sofocarlas.

- Fallo: la maceta se rompe mal y la tierra se dispersa sin cubrir el fuego; el Morador recibe 2 de daño por cortes de cerámica y las llamas se intensifican.
- Éxito con consecuencia: logra apagar parte del fuego, pero quedan rescoldos encendidos que aún amenazan con propagarse.
- Éxito pleno: la maceta cae en el ángulo correcto y la tierra cubre el foco por completo; las llamas se sofocan de inmediato.

SOFOCAR CON MANTAS/ROPA

Usar mantas, cortinas o trapos para ahogar la llama antes de que se propague (Improvisar).

- Fallo: la tela toma fuego al contacto; la llama se aviva y produce una quemadura en el que lo intentó (2 daño), y el incendio se extiende a una zona contigua.
- Éxito con consecuencia: la llama se reduce, pero restos humeantes vuelven a encenderse (se necesita otra acción para controlarlos).
- Éxito pleno: la llama se sofoca; la tela queda chamuscada pero el fuego está extinguido.

CONSECUENCIAS ADICIONALES

Daño por quemaduras: 1D6+1 puntos al que falla la prueba de apagar.

Por el humo todos los Moradores en la planta alta sufren -3 en sus próximas tiradas de Percepción/Templarse por la asfixia hasta que se ventile.

la planta alta queda humeante y dañada; algunos accesos se bloquean temporalmente y otros se vuelven más peligrosos (marcá los puntos afectados).

CIERRE

Si el fuego se apaga (éxito con consecuencia o pleno), resolvé las consecuencias (daños, humo) y luego jugá cualquier combate que haya estallado; sólo después se continúa con el asedio. Si no se apaga y la situación se desborda, realizá un fallo narrativo significativo: la planta alta queda parcialmente colapsada y el narrador puede decidir que al menos uno de los accesos queda permanentemente inutilizable, además de costar varios daños a los Moradores afectados. Tras resolver, tirá 1d6 o cerrá el asedio si corresponde.

D. TECHO DEL ÁTICO.

"El ático respira polvo. Cada golpe en el techo levanta nubes grises que flotan en el aire, espesando la oscuridad. Las vigas gimen como huesos viejos, las telarañas cuelgan de esquina a esquina, pegajosas, atrapando alas y patas por igual. Entre las rendijas abiertas de las ventilas se asoman destellos azules, dedos pequeños que tantean la madera y buscan abrir hueco. El lugar parece más una garganta llena de polvo que un techo: estrecho, sofocante, cada paso puede ser el último."

ACCIONES POSIBLES Y CONSECUENCIAS

MOVERSE ENTRE VIGAS PARA CERRAR UNA VENTILA

El Morador avanza entre polvo y telarañas para empujar o encajar tablas en la rendija (Atravesar).

- Fallo: se enreda en las telarañas o tropieza; pierde el turno y abre espacio para que entren 1–2 duendes.
- Éxito con consecuencia: logra cerrar la ventila, pero se golpea con una viga o se corta con un clavo oxidado (1 daño).
- Éxito pleno: se mueve con precisión y tapa la rendija sin ruido; los duendes retroceden y buscan otra entrada.

BUSCAR LA RENDIJA MÁS DÉBIL

El Morador trata de ver, a través del polvo, por dónde están forzando los duendes (Percibir).

- Fallo: el polvo lo ciega; pierde su acción en este turno.

- Éxito con consecuencia: detecta el punto exacto, pero al acercarse un duende lanza un cuchillo desde afuera (1 daño).
- Éxito pleno: encuentra la grieta y señala con claridad cómo cerrarla a otro Morador; la defensa gana +1 en la siguiente acción allí.

ENCAJAR UNA TRABA IMPROVISADA

El Morador usa cajas, maderas o incluso jaulas viejas para encajar en las rendijas del techo (Forzar).

- Fallo: la traba no ajusta y las tablas ceden; entran 1–2 duendes directamente al ático.
- Éxito con consecuencia: la traba funciona, pero cruje y queda débil; si vuelve a salir este punto, los duendes tendrán ventaja.
- Éxito pleno: la traba queda firme; las ventilas dejan de moverse y la presión se disipa.

CIERRE DE LA ESCENA

Aplicá las consecuencias de las tiradas. Si las fallas provocan un combate, debes resolverlo completo antes de continuar. Durante cualquier combate aquí, aplicá estas condiciones especiales:

- Los Moradores solo podrán usar la mitad de sus cartas/ acciones por ronda debido al polvo y al espacio reducido.
- Antes de revelar sus acciones, cada Morador debe tirar Percibir (Instinto).
  - Fallo: queda desorientado y pierde su turno esa ronda.
  - Éxito/éxito con consecuencia: actúa normalmente, con o sin penalización menor según lo indique el narrador.

Una vez resuelto todo, la escena concluye y se debe lanzar de nuevo el dado para elegir el siguiente punto de entrada, o cerrar el asedio si corresponde.

VERSION EXTREMA

"Las vigas gimen hasta que una cruje como un hueso roto. El techo se desploma de golpe, arrastrando con él polvo, clavos y madera podrida. Todo el ático se hunde como una trampa, y en el derrumbe los Moradores caen en medio de la sala inferior, entre nubes de polvo y esquirlas."

Efecto extremo: todos los Moradores presentes deben hacer una prueba de Atravesar (Agilidad) para salvarse de la caída.

- Éxito pleno: logran mantenerse a salvo entre vigas y caen ilesos.
- Éxito con consecuencia: caen mal o entre escombros → reciben 1D6 de daño.
- Fallo: la caída los golpea con todo el peso del techo → reciben 1D6+3 de daño.

El derrumbe abre un boquete permanente en el techo, que ya no puede bloquearse. Tras resolver daños y posibles combates con duendes que aprovechen la entrada, se continúa con el asedio normalmente.

E. CLOACAS DEL BAÑO

"Al entrar al baño, el aire cambia como si hubieran abierto la tapa de un pozo antiguo. Un hedor agrio y salobre sube de los azulejos; el desagüe vomita burbujas que laten con un ritmo extraño. Antes de que nadie reaccione, la puerta se cierra de golpe tras ellos y el pestillo se traba con un chirrido seco. Desde la boca del desagüe, algo tantea la cerámica: dedos verdes, ojos azules que parpadean bajo el agua. La habitación se convierte en una pequeña isla: el único camino es hacia abajo o hacia la trampilla, y las respiraciones se vuelven pesadas por el olor."

Antes de declarar sus acciones, cada Morador presente debe tirar Soportar (Robustez) para resistir la nauseabunda atmósfera.

- Fallo: queda aturdido por el hedor y pierde su acción en este pulso.
- Éxito / Éxito pleno: actúa normalmente.

ACCIONES POSIBLES Y CONSECUENCIAS

TAPAR EL DESAGÜE CON TRAPOS/PIEDRAS

El Morador intenta taponar la boca con lo que encuentre: trapos, tablones, piedras (Forzar).

- Fallo: el tapón falla; 1–2 duendes asoman por la rejilla y presionan para entrar.

- Éxito con consecuencia: el desagüe queda parcialmente tapado, pero salpica líquido sucio sobre el que lo intentó (1 daño).
- Éxito pleno: logra sellarlo; las burbujas disminuyen y el paso se corta por ahora.

LOCALIZAR LA CORRIENTE Y FRENARLA

El Morador examina las tuberías visibles y las galerías para saber dónde empujar/materializar la obstrucción más eficaz (Percibir).

- Fallo: se distrae con el hedor; pierde su acción y el desagüe burbujea más fuerte (riesgo de entrada).
- Éxito con consecuencia: encuentra la rama adecuada para taponar, pero al manipularla un chorro le salpica (1 daño).
- Éxito pleno: detecta y detiene la corriente en el punto justo; ese acceso queda cerrado por ahora.

CERRAR LA REJILLA O BLOQUEAR LA TAPA

El Morador intenta empujar la rejilla hacia abajo o encajar un objeto que impida que se abra (Forzar).

- Fallo: la rejilla salta y un duende se asoma, atacando desde abajo.
- Éxito con consecuencia: la tapa queda medio sujeta; aguanta un intento más pero puede fallar luego (marca como punto débil).
- Éxito pleno: la rejilla queda firmemente bloqueada y los duendes retroceden.

CIERRE DE LA ESCENA

Aplicá las consecuencias según las tiradas. Si alguna resolución indica que duendes entran o se inicia combate, jugá ese combate completo en el espacio reducido del baño antes de avanzar. Durante cualquier combate en este lugar, recordá que el terreno está resbaloso y confuso: el narrador puede imponer tiradas adicionales de Atravesar (Agilidad) para moverse entre agua y barro si lo considera necesario.

Al terminar la(s) resolución(es) y posibles combates, tirá 1d6 para elegir el siguiente punto de entrada o, si ya fue el tercer pulso, cerrá el asedio y pasá al combate por la niña.

VERSION EXTREMA

"Un gemido largo atraviesa las tuberías. Un crujido, luego un latigazo de agua que estalla por la pared: las tuberías se parten de golpe. El baño se inunda en segundos; el agua negra sube por el desagüe, salpica azulejos y salta por los tobillos. Desde las cloacas emergen varias figuras empujando la corriente, y la puerta queda clavada contra el marco por la presión del agua."

Todos los Moradores atrapados deben intentar Destrabar la puerta (Forzar – Astucia) para liberarse mientras el agua sube. Aplicá además daño por contacto con el agua si procedente (ver más abajo).

Aunque reciban daños, la puerta terminará abriéndose tras la secuencia de intentos. La diferencia está en el coste: cuánto daño reciben y si alguno queda aturdido.

Resultados de la prueba para cada Morador (Forzar – Astucia):

- Éxito pleno: logra forzar el pestillo en el último momento y abrir la puerta; recibe 0 daño por el agua.
- Éxito con consecuencia: el pestillo cede, pero el esfuerzo y la embestida del agua producen 1D6 de daño al Morador; la puerta queda abierta y podrán salir.
- Fallo: no logra destrabarlo a tiempo: recibe 1D6+3 de daño por el empujón de la corriente/escombros y puede quedar aturdido; la puerta se abrirá luego por la presión o por otro Morador, pero con coste elevado.

El agua es sucia y agresiva: quien reciba daño por contacto pierde 1 punto adicional de eficacia en su siguiente tirada de Percepción/Soportar hasta ventilarse.

Si varios Moradores quedan inmersos, el narrador puede forzar tiradas de Atravesar (Agilidad) para alcanzar el marco o la salida; fallos aquí causan más golpes menores (1 daño) por escombros.

Una vez abierta la puerta (por éxito propio o ajeno), el grupo sale empapado y herido; el baño queda anegado y ese acceso queda inutilizable por un tiempo. Resolvé cualquier combate derivado y luego tirá 1d6 o cerrá el asedio si corresponde.

F. CONSULTORIO DEL FRENTE

"En la penumbra del consultorio, el silencio no es completo. Primero suena el timbre de la puerta, metálico y breve, aunque nadie lo presionó. Luego, las sombras se recortan contra el vidrio esmerilado: cuerpos pequeños, deformes, que se mueven torpemente pero con decisión.

Dentro, los frascos tiemblan en los estantes, como si algo invisible caminara sobre ellos. Agujas caen al suelo, tintineando como dientes. Las jaulas vacías resuenan con un eco seco, y la luz del pasillo parece demasiado blanca, demasiado fría.

Cuando el primer bisturí rasga la goma del marco, los moradores entienden que los duendes no vienen con palos ni cuchillos improvisados: esta vez portan hojas quirúrgicas brillantes, más filosas que nunca."

ACCIONES POSIBLES Y CONSECUENCIAS

ATRANCAR LA PUERTA CON MUEBLES

El Morador empuja una mesa o una jaula pesada contra la puerta de vidrio (Forzar).

- Fallo: la traba se resquebraja; el vidrio estalla y 1–2 duendes entran al consultorio.
- Éxito con consecuencia: la traba funciona, pero el esfuerzo provoca que un frasco de químicos caiga y libere vapores irritantes (el Morador recibe 1 daño y -1 a Percibir en la siguiente tirada).
- Éxito pleno: la traba queda firme y la puerta resiste; los duendes se retiran hacia otro punto.

DETECTAR EL PUNTO MÁS DÉBIL

El Morador observa las sombras y el temblor del vidrio para anticipar dónde romperán primero (Percibir).

- Fallo: el cálculo es erróneo; el vidrio cede por otro punto y 2 duendes irrumpen de golpe.
- Éxito con consecuencia: señala bien el punto, pero un bisturí lanzado atraviesa el marco y lo hiere (1 daño).
- Éxito pleno: identifica el sitio exacto y permite a otro Morador reforzarlo, bloqueando la entrada por ahora.

MOVERSE ENTRE ESTANTES Y JAULAS

El Morador se desplaza rápido para empujar frascos, derribar objetos o ganar ventaja en el espacio angosto (Atravesar).

- Fallo: tropieza o tira frascos por accidente; el suelo queda cubierto de cristales y debe superar un Soportar (Robustez) o sufrir 1 daño adicional. Además, entran 1–2 duendes.
- Éxito con consecuencia: logra maniobrar y derribar frascos contra los duendes, retrasándolos, pero también recibe un corte leve de vidrio (1 daño).
- Éxito pleno: se mueve con precisión, usa los frascos como distracción y fuerza a los duendes a retroceder sin entrar.

CIERRE DE LA ESCENA

Aplicá las consecuencias de las tiradas. Si alguna deriva en combate, resolvelo completo antes de continuar. Durante cualquier combate en el consultorio:

El suelo está lleno de vidrios y líquidos irritantes: cada ronda, todos los Moradores deben tirar Templarse (Robustez).

- Fallo: sufren 1 daño adicional por cortes o vapores.

Los duendes usan bisturís quirúrgicos → todos sus ataques causan +2 de daño.

Al terminar el combate o asegurar el consultorio, la escena concluye. Tirar 1d6 para definir el siguiente punto de entrada o cerrar el asedio si ya se cumplieron tres pulsos.

VERSION EXTREMA

"El vidrio frontal no resiste: estalla en cientos de fragmentos que caen como lluvia cortante. Los estantes se sacuden con el impacto y varios frascos revientan, bañando el suelo de líquidos espesos y ácidos. En medio del resplandor de la luna contra los fragmentos, cuatro duendes irrumpen con bisturís en alto, deslizándose sobre el piso como sombras brillantes."

El suelo queda completamente cubierto de vidrios y químicos.

Al inicio de cada turno, todo Morador debe superar un Atravesar (Agilidad).

- Éxito pleno: se mueve sin problema.
- Éxito con consecuencia: logra moverse, pero sufre 1D3 de daño por cortes o quemaduras.
- Fallo: resbala o cae sobre cristales, recibiendo 1D6 de daño.

Además, 4 duendes entran al combate directamente, todos con bisturís (+2 de daño).

Tras el combate, el consultorio queda hecho trizas: vidrios, químicos derramados y jaulas volcadas. Ese acceso ya no puede bloquearse de nuevo, y la tensión narrativa avanza hacia el desenlace del asedio.

LA DEFENSA DE LA NIÑA

"El ruido de las ventanas y puertas se apaga de pronto, como si la casa entera hubiera contenido el aliento. El eco de pasos diminutos se arrastra en la oscuridad, cada vez más cerca, cada vez más sincronizado.

Cuando todo parece quieto, un golpe seco sacude la habitación de la niña. La puerta se abre de par en par y seis siluetas deformes irrumpen a la vez: pequeñas marionetas de trapo con ojos azules encendidos. Uno de ellos destaca sobre los demás, más firme, más cruel, con bisturís cruzados en sus manos y una luz enfermiza que late en su pecho.

El aire se espesa, como si la casa entera se inclinara hacia esa cama. La niña sigue dormida, pálida y fría, con el alma incompleta. Los moradores saben que, si la defienden ahora, habrá esperanza. Si fallan, no quedará nada que salvar."

INICIO DEL COMBATE

En este momento comienza un combate completo dentro de la habitación de la niña Rossi.

- Enemigos: 6 duendes en total (5 normales y 1 líder).
- Duende líder: tiene el doble de Salud que un duende normal y causa +2 de Daño en todos sus ataques. Nunca huye ni retrocede.

Condición especial de la niña:
La niña Rossi permanece en su cama, indefensa.

Si un duende logra alcanzar la cama (iniciando su turno en muy lejos sin moradores en la misma zona), en lugar de atacar drenaran un fragmento de alma.

- Cada ronda en la que un duende drene, la niña pierde 1 fragmento.
- Si llega a perder 3 fragmentos adicionales, muere.
- Terreno: espacio cerrado, sin escapatoria. Los moradores deben luchar aquí hasta resolver el enfrentamiento.

FINAL ALTERNATIVO: LA MUERTE DE LA NIÑA

Si los moradores fallan en protegerla y la niña pierde los tres fragmentos de alma, su cuerpo se arquea una última vez en la cama. La respiración se corta, sus labios se vuelven de un azul opaco y, en el mismo instante, todas las luces de la casa se apagan.

"El silencio es absoluto. La niña yace inmóvil, pálida como cera. Luego, un resplandor azul rompe el techo de la habitación y atraviesa la noche como un faro imposible. El bosque, el pueblo, el puerto: todo queda bañado en la misma luz enfermiza.

Desde la caverna olvidada, la reliquia despierta. El mar se abre como si algo colosal emergiera desde las entrañas del mundo. Una figura imposible, con cinco alas que rasgan el cielo como cuchillas, surge envuelta en un resplandor cegador. Su sombra cubre la isla entera antes de extenderse hacia el horizonte.

Las barcas del puerto se vuelcan solas, los muros se deshacen en polvo y las calles se doblan sobre sí mismas. Los moradores apenas alcanzan a sentir el aire ardiente de su batir de alas antes de que todo se disuelva en luz.

El Mediterráneo se abre como un libro en llamas. La criatura avanza sobre sus aguas, y no habrá costa, ni ciudad, ni mundo capaz de detenerla."

CIERRE DE LA ESCENA

Cuando los duendes sean derrotados, la calma vuelve de golpe: el aire frío se disipa y los fragmentos de alma dejan de latir. La niña no despierta aún, pero su respiración se estabiliza; está a salvo, por ahora.

"Los cuerpos de trapo quedan tirados en el suelo, vacíos, como muñecos olvidados. El líder se deshace en un estallido azul que ilumina por última vez la habitación, antes de apagarse como una vela en la tormenta.

La casa Rossi vuelve al silencio. Afuera, el bosque parece contener un secreto más oscuro, como si lo que ocurrió esta noche no fuera más que un aviso.

Los moradores han salvado a la niña. Pero la reliquia aún late bajo la tierra, esperando otra noche para abrir los ojos."

LA CAVERNA DE LA RELIQUIA

"El último aliento azul se apaga en la casa Rossi. El aire recupera su calor, pero desde el bosque se arrastra un resplandor que palpita y retrocede como un latido. Entre los troncos, los moradores ven hilos de luz filtrarse hacia la ladera, guiándolos como un rastro venenoso.

La senda los conduce a un claro oculto por la maleza. Allí, medio sepultada bajo raíces y rocas húmedas, se abre una grieta oscura: la entrada de una caverna. El hedor a salmuera y madera podrida llena el aire. Un murmullo de agua lejana resuena en su interior, mezclado con un eco metálico que no debería estar allí.

Los moradores saben que algo espera al final de ese laberinto, y que el camino no será sencillo. La cueva no es solo piedra: es un cuerpo extraño que trata de devorarlos."

EXPLORACION DE LA CUEVA

La segunda parte de la aventura traslada la acción al interior de la cueva. A diferencia del asedio en la casa, aquí los moradores se enfrentan a un entorno hostil que es tanto obstáculo físico como reflejo de la anomalía.

Como narrador, tu tarea no es llevarlos por un camino fijo, sino abrir posibilidades de exploración. Cada sala marcada en el mapa (A–G) tiene su propia atmósfera y posibles obstáculos. La ruta no está predeterminada: depende de las elecciones de los jugadores y de cómo interpreten las señales que das.

PAUTAS

- *No todos los desafíos requieren una prueba. Si un jugador describe algo lógico y posible para su animal, dale la acción sin tirar. Reserva las pruebas para momentos de tensión, riesgo o duda.*
- *Cada sección incluye ejemplos de obstáculos y posibles pruebas (Astucia, Agilidad, Instinto, Coraje o Robustez). No es obligatorio usarlas todas; adáptalas al ritmo de la mesa.*
- *Los duendes pueden aparecer en cualquier sección si lo consideras oportuno. No tienen por qué ser combates: a veces basta con ruidos, sombras o la sensación de ser observados para reforzar la atmósfera.*
- *Presta atención a lo que los jugadores noten. En varias secciones hay objetos que podrían servir más adelante para tapar o bloquear la reliquia. No los marques de inmediato; deja que sean ellos quienes pregunten, observen o propongan.*

OBJETIVO

Los moradores deben llegar a la Cámara G donde se encuentra la reliquia. No es necesario recorrer todas las salas, pero el camino nunca debe ser trivial: cada elección de ruta abre nuevos riesgos o pistas.

ZONA A - CAMARA INICIAL

La entrada a la cueva se abre como una grieta irregular en la roca, húmeda y cubierta de raíces. El suelo está resbaladizo, impregnado de sal y restos de algas, como si el mar siguiera respirando ahí dentro. En las paredes se distinguen fragmentos de madera oscura, podrida por la humedad, que delatan el viejo naufragio pirata. El eco del agua goteando amplifica cada movimiento.

Desde aquí los moradores pueden seguir dos caminos:

- Hacia B, una galería estrecha y ascendente, con estalactitas que obligan a moverse con cuidado.
- Hacia E, un corredor más ancho que desciende hacia una cámara más profunda, cargada de restos y olor a moho.

AMBIENTE

- Olor penetrante a sal y madera podrida.
- Goteo constante que resuena como si viniera de todas partes.
- Sensación de humedad fría que cala en el pelaje o plumas.

- Huellas minúsculas en el barro fresco, como si los duendes hubieran pasado recientemente.

DESAFIOS POSIBLES

- Percibir (Instinto): distinguir que entre el eco del goteo se mezclan sonidos de pasos diminutos.
- Identificar (Instinto): reconocer que los restos de madera incrustados en las paredes provienen de un barco, pista del trasfondo de la reliquia.
- Rastrear (Instinto): seguir huellas pequeñas hacia el corredor de E.
- Esconderse (Agilidad): observar en silencio antes de avanzar, evitando ser detectados por los duendes más adelante.
- Atravesar (Agilidad): moverse sin resbalar en el suelo húmedo al tomar el pasaje estrecho hacia B.

ZONA B - CAMARA INICIAL

La galería se encuentra en un nivel superior respecto a la entrada. Para alcanzarla, los moradores deben trepar por un pasaje angosto y húmedo. El techo está cubierto de estalactitas afiladas, y el suelo irregular amplifica cada paso en ecos interminables. Las paredes muestran vetas azuladas que parpadean débilmente, reflejo antinatural de la reliquia.

Acceso:

- Los moradores terrestres deben superar una prueba de Escalar (Agilidad) para alcanzar el nivel.
- Los moradores voladores (ej. la gaviota o la lechuza) pueden acceder sin dificultad.

Conexiones:

- Desde aquí se puede seguir hacia C, una cámara circular de ecos distorsionados.
- O descender hacia E, por un pasaje más ancho y cargado de restos.

AMBIENTE

- Ecos que se repiten más de lo normal, como si otras patas caminaran junto a ellos.
- Goteo de las estalactitas, con un ritmo que parece responder a su respiración.
- Brillo azulado en la roca, pulsando como un corazón a lo lejos.
- Vértigo: algunos huecos dejan ver la oscuridad de niveles inferiores.

DESAFIOS POSIBLES

- Escalar (Agilidad): para acceder desde A; fallar puede provocar una caída y daño.
- Atravesar (Agilidad): avanzar sin tropezar ni hacer ruido en el suelo resbaladizo.
- Percibir (Instinto): identificar que ciertos ecos no corresponden a ellos.
- Identificar (Instinto): entender que las vetas azuladas son una extensión de la reliquia.
- Plantarse (Coraje): resistir la sensación de ser observados o seguidos por presencias invisibles.

ZONA C - CAMARA DEL ECO

La galería desemboca en una cámara amplia y circular, con techo bajo y paredes húmedas que devuelven cada sonido multiplicado. El agua se acumula en charcos que vibran como si respondieran a los latidos de la reliquia. La sensación es de estar dentro de un tambor gigantesco: cada paso, cada respiración, parece resonar más de lo normal.

- Acceso: se llega desde B por un pasaje descendente.

Conexiones:

- Una salida conduce hacia D, un túnel espiralado que desciende a niveles más profundos.
- Otra, menos evidente, conecta de vuelta hacia B, formando un bucle que puede confundir a los jugadores si no están atentos.

AMBIENTE

- Ecos que no se sincronizan: las pisadas se repiten con retardo o se adelantan.
- El aire es pesado, frío, con un olor a metal húmedo.
- Los charcos reflejan siluetas deformadas que no corresponden a los moradores.
- Sensación clara de estar siendo vigilados desde las sombras.

DESAFIOS POSIBLES

- Percibir (Instinto): distinguir qué sonidos provienen realmente de sus pasos y cuáles son ecos falsos.
- Rastrear (Instinto): seguir huellas diminutas en el barro que revelan movimiento reciente.
- Plantarse (Coraje): resistir la presión psicológica de los ecos que parecen susurrar sus nombres.
- Esconderse (Agilidad): adelantarse a los enemigos, si sospechan que no están solos.

ENCUENTRO RECOMENDADO

Aquí es oportuno plantear una emboscada de 4 duendes.

Mientras los moradores se mueven, los ecos se quiebran de golpe y revelan que no todos los pasos eran suyos. Los duendes emergen desde charcos y grietas, rodeando al grupo.

Condiciones:

- Si los moradores fallan las pruebas de percepción o rastreo, los duendes actúan primero con ataque sorpresa.
- Si alguno tuvo éxito, podrán anticipar la emboscada y evitar la sorpresa.

No es una batalla mortal, sino un recordatorio de que la cueva está infestada. Los duendes deberían hostigar, desgastar y luego intentar huir hacia la profundidad (dirección D), guiando indirectamente a los jugadores.

ZONA D – GALERIA EN ESPIRAL

La cámara desemboca en un túnel descendente que se curva como una espiral, hundiéndose cada vez más en la tierra. El aire es denso, húmedo, con un olor penetrante a óxido y salmuera. Las paredes rezuman agua y el suelo, cubierto de barro y piedras sueltas, convierte cada paso en un riesgo. En varios puntos, los restos del barco pirata asoman: tablones podridos y clavos oxidados incrustados en la roca.

Acceso:

- Se llega desde C o desde E.

Conexiones:

- El túnel desciende en espiral hasta desembocar directamente en G (la cámara de la reliquia).

AMBIENTE

- El eco de los pasos se mezcla con el ruido de piedras rodando cuesta abajo.
- El suelo parece deslizarse bajo las patas, como si la cueva quisiera tragarse a los moradores.
- Fragmentos de madera vieja se quiebran bajo el peso, recordando un naufragio enterrado.
- El aire pesa tanto que la respiración se vuelve dificultosa.

DESAFIOS POSIBLES

- Atravesar (Agilidad): mantener el equilibrio en la pendiente resbaladiza.
- Soportar (Robustez): resistir la fatiga y el aire pesado sin detenerse.
- Percibir (Instinto): detectar qué zonas del suelo están a punto de ceder.
- Proteger (Coraje): interponerse para ayudar a un aliado que está a punto de caer.

RIESGO DE CAIDAS Y DERRUMBES

En cada tramo puedes lanzar 1d6 para decidir un evento de riesgo:

- 1–2: El suelo se resquebraja: un Morador debe tirar Atravesar para no resbalar.
- 3–4: Una roca se desprende del techo: alguien debe tirar Percibir para anticiparla.
- 5: Una sección se hunde parcialmente: todos deben moverse rápido con Atravesar.
- 6: Nada ocurre esta vez; solo el silencio opresivo y el eco de la espiral.

SI ALGUIEN RESBALA:

El Morador afectado cae hacia abajo, pero los demás pueden reaccionar.

- Cada aliado cercano puede intentar Forzar (Astucia) o Proteger (Coraje) para sujetarlo a tiempo.
- Si lo logran, el Morador se salva, aunque puede quedar herido (golpes, arañazos).

Si todos fallan, el Morador cae rodando hacia la profundidad y aparece directamente en G, separado del grupo y recibiendo 1D6 de daño por la caída.

Este tramo debe sentirse largo, tenso y agotador. Refuerza la sensación de que los moradores están entrando cada vez más en el corazón de la anomalía. No es un combate: es la propia cueva tratando de deshacerse de ellos.

ZONA E - CAMARA DE LOS RESTOS

El corredor desemboca en una cámara amplia y baja, donde el suelo está cubierto de restos arrastrados por el mar y olvidados por el tiempo. Entre piedras húmedas se apilan maderas podridas, cofres rotos, fragmentos de cuerda y metal oxidado. Todo huele a sal y a algas muertas, como si el océano todavía respirara dentro de la cueva. Los restos parecen provenir del mismo barco que transportaba la reliquia siglos atrás.

Acceso:

- Se llega desde A o B.

Conexiones:

- Un pasaje oculto y estrecho conduce hacia D, el túnel en espiral al que solo se puede llegar con dos éxitos consecutivos en Escalada.
- Otro se abre hacia F, más profundo y en dirección a la cámara final.

AMBIENTE

- El olor a mar viejo impregna el aire, mezclado con un hedor metálico.
- Restos de cofres y armas corroídas dan la impresión de un tesoro maldito.
- Algunas piezas brillan con reflejos azulados, como si la reliquia las hubiera marcado.
- Los sonidos aquí son apagados, como si la cueva estuviera conteniendo la respiración.

DESAFIOS POSIBLES

- Identificar (Instinto): comprender que estos restos provienen del mismo barco hundido que traía la reliquia.
- Percibir (Instinto): descubrir un rincón o hueco útil para ocultarse si los duendes aparecen.
- Atravesar (Agilidad): moverse con cuidado entre maderas astilladas y clavos para no lastimarse.
- Rastrear (Instinto): seguir huellas diminutas entre el barro y los restos, señal de que los duendes pasaron por aquí recientemente.

Utiliza esta sala para dar pistas sobre el trasfondo de la anomalía. Los moradores deben sentir que están caminando sobre las ruinas de un pasado que nunca debió salir a la superficie. También es un buen momento para recompensar la exploración: deja elementos ambientales que no tengan un uso inmediato, pero que los jugadores podrían recordar más adelante para intentar sellar la reliquia.

ZONA F - GALERIA ANEGADA

El pasaje se angosta hasta convertirse en un túnel húmedo y sofocante. El suelo está cubierto por agua estancada que llega hasta el vientre de los animales más grandes. El aire está cargado de un hedor agrio, mezcla de algas podridas y óxido. La oscuridad es casi total, y cada paso levanta burbujas que suenan como suspiros bajo el agua.

Acceso:

- Se llega desde E.

Conexiones:

- El túnel sigue hasta G, la cámara de la reliquia.

AMBIENTE

- Agua fría y viscosa, difícil de atravesar.
- Goteras constantes que caen desde el techo como si fueran dedos invisibles.
- Un zumbido bajo, casi un murmullo, que vibra en los huesos.
- Sensación de encierro: los muros parecen cerrarse con cada paso.

DESAFIOS POSIBLES

- Atravesar (Agilidad): avanzar sin quedar atrapado en el fango del fondo.
- Soportar (Robustez): resistir el frío del agua que entumece músculos y patas.
- Percibir (Instinto): detectar movimientos bajo la superficie, como si algo nadara entre ellos.
- Correr (Robustez): impulsarse para escapar rápido si el agua comienza a subir de golpe.

PELIGROS AMBIENTALES

- El agua puede contener objetos ocultos (maderas astilladas, clavos oxidados). Si un Morador falla una tirada de Atravesar, puede lastimarse con ellos (1D3 de daño narrativo por cortes).
- Si lo deseas, puedes hacer caer piedras desde el techo. Los moradores deben reaccionar con Atravesar o recibir daño por el impacto (1D6).
- Un tramo cede bajo el agua. Si un Morador cae, necesitará ayuda inmediata; los aliados pueden intentar Proteger (Coraje) para sujetarlo, o se hundirá y recibirá daño antes de salir a la superficie.

Haz que esta sección se sienta como un paso obligado y angustiante. Es el último obstáculo físico antes de la cámara final, y debe desgastar tanto a los jugadores como a sus personajes. Refuerza la idea de que la cueva misma se está defendiendo: ya no hay aire limpio ni suelo firme, solo agua negra que amenaza con tragarlos.

ZONA G - G

"La galería se abre de golpe en una cámara enorme, húmeda y agrietada. El aire vibra con cada pulso de luz azul que emite un objeto en el centro. Es una estatua pequeña, cristalina, con forma retorcida que parece mezclar alas, garras y rostros deformes. El resplandor late como un corazón abierto, y cada destello hace que la cueva entera se estremezca.

Sobre el techo, una grieta reciente deja pasar un rayo de luna que golpea directamente la reliquia. Con cada haz de luz, la estatua palpita más fuerte, y en la penumbra los ecos de pasos diminutos resuenan como un ejército acercándose.

La sensación es clara: si la reliquia sigue alimentándose, todo el pueblo caerá bajo su sombra."

Estás en la cámara final de la cueva, el corazón de la anomalía. La estatua cristalina es la fuente de todo lo que los moradores han enfrentado. Su fuerza proviene del rayo de luna que entra por la grieta reciente del techo. Mientras la luz la toque, seguirá emitiendo pulsos que llaman y controlan a los duendes.

Tu tarea aquí es transmitir tensión y urgencia. No les digas directamente que deben tapar la grieta, pero sí pon pistas claras: la luz, el pulso sincronizado, el temblor que aumenta con cada destello. Los moradores son animales, por lo que cualquier solución debe surgir de su cuerpo, sus instintos y el entorno inmediato.

ELEMENTOS DEL ENTORNO

- Rocas sueltas y escombros: varios bloques desprendidos del techo que pueden ser empujados o hacerlos rodar para cubrir la grieta.
- Tablones podridos del barco: incrustados en el suelo y las paredes, pueden servir como tapa improvisada si se empujan o arrastran.
- Algas húmedas y barro: pueden pegarse y oscurecer la grieta parcialmente, aunque serían soluciones frágiles.
- Cadáveres de duendes: si fueron derrotados aquí, sus cuerpos son livianos pero podrían servir como obstáculo adicional.

COMO LATE LA RELIQUIA

Cada pulso es acompañado de un temblor suave en el suelo.

- El brillo aumenta con cada minuto bajo la luz.
- Si nadie interviene, la frecuencia de los pulsos se acelera.

Puedes narrar cómo los moradores sienten el corazón acelerarse como si el suyo propio se desajustara al mismo ritmo.

PISTAS GRADUALES QUE PUEDES DAR

- Percibir (Instinto): los moradores notan que el pulso de la reliquia coincide con el momento en que la luz toca su superficie.
- Identificar (Instinto): comprenden que la grieta es reciente y es el canal directo que alimenta a la estatua.
- Rastrear (Instinto): al seguir el temblor, ven que la vibración se concentra en el lugar iluminado.
- Plantarse (Coraje): resistir la sensación de que la reliquia los observa y quiere que se acerquen.

Haz que esta sala sea la culminación del horror. Los moradores deben sentir que están frente a algo que no debería existir. Déjales libertad: ellos decidirán si empujan rocas, amontonan tablones o usan barro para oscurecer la grieta. Cualquiera de esas opciones puede funcionar si la narran bien. Tu rol es acompañar con pistas, no dar la solución. Si fracasan, la reliquia seguirá latiendo hasta desatar la catástrofe.

CIERRE DE LA AVENTURA

La resolución depende de lo que los moradores hagan en la cámara de la reliquia (Zona G).

- Si logran bloquear la grieta y cortar el suministro de luz lunar, la reliquia pierde su poder y la anomalía se desvanece. Lee el final bueno.
- Si los moradores fracasan en sellar la grieta, o si todos caen derrotados dentro de la cueva, la reliquia despierta y desata su poder. Lee el final malo.

No importa cómo se resuelva, asegúrate de que la escena final cierre el tono de horror: incluso en la victoria, los moradores deben sentir que han enfrentado algo más grande que ellos.

FINAL BUENO

"La cueva tiembla una última vez cuando el último resplandor azul se extingue bajo la roca. El pulso deja de latir, y por primera vez en toda la noche, el silencio es verdadero. El aire pesado se aligera, el olor a óxido se desvanece, y el agua del suelo queda quieta como un espejo roto.

El regreso al pueblo es lento, con la oscuridad recobrando su lugar natural. Al salir de la cueva, los moradores notan que las luces en el cielo ya no palpitan: el resplandor ha muerto.

En la casa Rossi, la niña abre los ojos de golpe como si despertara de un sueño demasiado largo. Respira con fuerza, buscando aire, y en su piel aún queda un frío sutil que se disipa con el contacto de los animales. Los padres, confundidos, la rodean sin saber qué ha ocurrido, incapaces de recordar nada fuera de lo común.

Para ellos, la noche fue solo una más. Pero los moradores saben la verdad: han detenido algo imposible, algo que no debía existir. Y aunque el barrio respira aliviado, cada sombra en el horizonte podría ser un recordatorio de lo que intentó nacer bajo la luna."

FINAL MALO LA RELIQUIA DESPIERTA

"La grieta no se cubre. El resplandor azul crece hasta llenar toda la cueva, latiendo con una violencia imposible de soportar. El suelo se agrieta, el agua se eleva en burbujas hirvientes, y la estatua cristalina se fragmenta en mil destellos que se recomponen en una forma colosal.

El techo se abre con un rugido, dejando entrar la luz completa de la luna. Desde la grieta, alas negras y huesudas emergen una tras otra, desplegándose en un cuerpo de cinco alas que apenas cabe en el horizonte. Sus ojos arden como faros, y cada aleteo levanta olas que arrasan la costa.

El pueblo queda reducido a polvo en cuestión de minutos. Las casas encaladas se desploman como arena, las barcas del puerto son tragadas por el mar embravecido, y un silencio absoluto recae cuando la criatura se eleva, abandonando la isla para perderse en la oscuridad del Mediterráneo.

Los moradores no vuelven jamás. Solo queda la certeza de que, durante una noche de verano, algo imposible despertó, y nadie quedó para recordarlo."

- Creador: Rodrigo S. Salvay.

HURÓN

"El hurón nunca se queda quieto. Donde otros ven muros, él encuentra túneles. Donde otros encuentran silencio, él escucha un susurro que los demás ignoran. La noche es un laberinto, y el Hurón corre dentro de ella como si ya supiera el camino."

Pequeño, flexible e insistente, el Hurón se abre paso por los intersticios de la realidad. Se desliza por grietas que no deberían conducir a ninguna parte y aparece en lugares donde jamás se lo esperaría. A veces parece que el barrio lo traga y lo devuelve, como si él y los pasajes imposibles fueran parte de un mismo juego secreto.

Su energía no es mera vitalidad: es un pulso nervioso que vibra con lo oculto. El Hurón es el primero en desaparecer bajo la tierra húmeda, el primero en olfatear un túnel de aire que lleva demasiado lejos, el primero en descubrir que lo que hay debajo del asfalto también observa.

ATRIBUTOS

Astucia 3, Agilidad 4, Instinto 2, Coraje 1, Robustez 1.

RASGOS ÚNICOS

CUERPO FLEXIBLE

El Hurón puede colarse por aberturas imposibles, pasar desapercibido en huecos que parecen demasiado estrechos y recorrer espacios ocultos bajo el mundo visible.

"La reja estaba cerrada con cadenas, el túnel bloqueado con tablones podridos. Pero había un espacio de dos dedos junto a la pared. Un instante después, ya estaba al otro lado, respirando polvo que nadie había respirado en décadas."

ENERGIA INCANSABLE

El cansancio parece un rumor distante. Aunque el entorno se retuerza en su contra, el Hurón siempre encuentra un nuevo impulso para seguir avanzando, explorando o atacando.

"Llevábamos horas corriendo y escuché las pisadas de mis compañeros volverse pesadas. Yo seguí avanzando, con las patas vibrando como si un tambor secreto me marcara el ritmo."

CURIOSIDAD OBSESIVA
El Hurón no puede resistirse a investigar lo extraño. Aunque sea peligroso, aunque no sea lógico, siempre hay un impulso a descubrir qué se oculta detrás.

"El agujero en el suelo respiraba aire frío, un silbido apenas audible. Sabía que no debía asomarme. Lo hice igual. Algo abajo me devolvió la mirada."

MORDIDA DE HURÓN
Daño: 2 puntos.

EFECTOS INSTINTIVOS

HOSTIGAR
"El Hurón zigzaguea, muerde y retrocede, obligando al enemigo a dividir su atención en demasiados frentes a la vez."

Tras atacar, el Hurón puede moverse a una sección adyacente sin provocar reacciones.

ESCABULLIRSE
"Con un movimiento imposible, el Hurón desaparece en un hueco mínimo, reapareciendo en un lugar donde nadie lo esperaba."

El Hurón puede reposicionarse en cualquier lugar de la escena o abandonar la confrontación por completo (huir).

PERFORAR
"La mordida no parece fuerte, pero encuentra una rendija, un pliegue, un punto que no debía existir."

Este efecto inflige 1 punto de daño directo adicional, ignorando armaduras o coberturas.

GAVIOTA

"La gaviota no teme a la noche, porque nunca estuvo atada al suelo. Donde otros tropiezan con muros y callejones, ella sobrevuela los límites, observando desde arriba con un ojo frío y hambriento. La oscuridad del barrio es solo un océano distinto, y ella se lanza en picada sobre lo que brilla en su superficie."

Oportunista, ruidosa y obstinada, la Gaviota aparece en los momentos menos esperados. Es carroñera por naturaleza, pero su hambre es más que física: parece un impulso ancestral que la lleva a arrancar secretos y objetos de donde no deberían ser tomados. Sus chillidos rompen la quietud de la noche, sus alas proyectan sombras que no siempre coinciden con su cuerpo, y a menudo es difícil saber si lo que descendió fue un ave o algo que la imitaba demasiado bien.

Las Gaviotas acechan en los techos oxidados, en los postes de luz vencidos, o sobre el mar invisible que algunos juran escuchar bajo el pavimento. Siempre atentas, siempre al acecho, siempre listas para arrebatar lo que otros descuidan.

ATRIBUTOS

Astucia 2, Agilidad 3, Instinto 4, Coraje 3, Robustez 1.

RASGOS ÚNICOS

VISTA PENETRANTE

La Gaviota distingue movimientos imposibles desde lo alto. Percibe detalles que escapan a los demás, incluso a gran distancia o en penumbra.

"Vi algo brillar entre las rendijas de la alcantarilla. No era reflejo de la luna ni un trozo de vidrio. Era un ojo, mirándome desde abajo. Nadie más lo notó."

VUELO AGRESIVO

Puede desplazarse entre obstáculos con facilidad y atacar desde ángulos que parecen imposibles, cayendo en picada con violencia desproporcionada.

"El enemigo se refugió tras el muro. Batí las alas y me elevé. Un segundo después, estaba sobre él, el viento cortándole la respiración antes de que pudiera alzar la vista."

VORACIDAD OPORTUNISTA

Nada está a salvo de su instinto de arrebatar. Objetos, restos y ventajas narrativas pueden ser reclamados por su hambre repentina.

"Extendí el pico hacia el brillo metálico. El hombre no notó el peso desaparecer de su cinturón hasta que lo escuchó estrellarse contra el asfalto, a varios pasos de distancia."

PICO CORTANTE

Daño: 3 puntos.

EFECTOS INSTINTIVOS

PICOTAZO PRECISO

"El pico encuentra siempre el punto vulnerable, como si midiera la geometría oculta del mundo."

Inflige 1 punto de daño directo adicional, incluso si el ataque falla.

ALBOROTO

"Con chillidos desgarradores y alas agitadas, la Gaviota desordena el aire hasta volverlo insoportable."

Los enemigos cercanos deben atacarla en su próxima acción, y un aliado puede aprovechar para escapar o reposicionarse sin recibir reacciones.

ARREBATAR

"Un aleteo veloz, un picotazo certero, y de pronto el objeto ya no está donde debía."

La Gaviota puede arrebatar un objeto visible sostenido por el enemigo y dejarlo caer en otro punto de la escena a discreción del Narrador.

Juego de Rol de fantasía

KOBOLD

Aventuras en Tzarkuhdea

Kobold, aventuras en Tzarkuhdea, es un juego de Rol en un mundo de fantasía con un toque macarra y steampunk, pensado para todas las edades.

En el manual encontrarás todo lo necesario para jugar.

- Personajes únicos: desde escurridizos Kobolds hasta fornidos Ku-Mas, los grandes hombres oso.
- Conjuros y Magia de los Dioses, listos para cambiar el destino de tu héroe.
- Un extenso bestiario, perfecto para recorrer Tzarkuhdea y desafiar lo imposible.

Prepara a tu héroe para visitar lúgubres mazmorras, caminar por bosques encantados y surcar los mares en busca de tesoros y objetos mágicos maravillosos.

VERKAMI

APÓYANOS

https://vkm.is/kobold

¡HAZ TUYA LA AVENTURA Y AYUDA A DAR VIDA A KOBOLD!

VESTIGIOS: LA SONDA

En estas páginas encontrarán "Vestigios: La Sonda", un relato donde las máquinas heredan la memoria de un mundo vacío y, en su silencio brillante, rescatan lo que fuimos. Una pieza melancólica y luminosa que encaja con la misión de este archivo imposible: recordarnos que incluso en la ruina persiste lo humano.

El autor, Benjamin Dusk, ha abierto la puerta a nuevas colaboraciones. Si buscan voces capaces de dar forma a mundos de polvo y metáfora, pueden contactarlo para trabajos freelance.

Benjamín Alejandro Figueroa Rivera (Benjamín Dusk)
benjamindusk09@gmail.com

Los dejo con el mundo de Benjamin. Nos vemos al finalizar la función.

La humanidad ya no estaba.
Eso fue lo primero que comprendió la sonda cuando descendió sobre la Tierra. Desde la negrura del espacio, el planeta se extendía como un cadáver inmenso, cubierto de cicatrices de polvo y ruinas. Sin embargo, aún latía. No de la forma en que lo habían hecho las ciudades, ni en los gritos, ni en los motores, sino como un murmullo persistente: memorias atrapadas en cada piedra, en cada muro derrumbado, en cada objeto que alguna vez conoció la tibieza de una mano humana.

La sonda bajó lentamente, flotando sin ruido, una chispa paciente que iluminaba sin deslumbrar. No tenía forma definida —no era esfera, ni prisma, ni nave— sino un parpadeo consciente. Percibía antes de ver, sentía antes de tocar. En su interior no había prisa, solo una curiosidad infinita: comprender qué había pasado, y por qué aquello que la había creado ya no estaba.

EL DESIERTO DE MEMORIAS

Bajo ella, los desiertos ondulaban como mares petrificados. Entre las dunas emergían esqueletos de ciudades: columnas rotas, ventanales ciegos, torres inclinadas como viejos borrachos. Allí, incluso los objetos más triviales respiraban memoria. Un carrito de supermercado oxidado vibraba con la prisa de alguien que lo empujó entre discusiones. Un semáforo sin luz guardaba la rabia de un conductor golpeando el volante.

—Los humanos veneraban cosas raras —pensó la sonda, o algo equivalente al pensamiento—. Este objeto debía de ser un tótem, un dios que decidía quién avanzaba y quién debía esperar. Curiosa religión.

Mientras flotaba, la sonda encendía memorias. En un parque cubierto de arena oyó la risa de un niño, un destello suspendido, seguido del golpe seco de una bicicleta y un llanto agudo. Sintió la ternura de alguien que lo consolaba, la voz suave diciendo: "todo estará bien". Fue tan vívido que, de haber tenido piel, se le habría erizado.

Más adelante, una peluquería derruida arrojó conversaciones ligeras: chismes, risas, envidias inocentes. En otro rincón, atrapado entre dos torres, persistía la memoria de una pareja recién casada: nervios, sonrisas, la ilusión de un futuro que nunca se cumpliría.

La sonda comprendió que la vida humana era así: sublime y trivial a la vez. El amor eterno podía quedar atrapado en una grieta, igual que una queja absurda sobre el tráfico. Todo quedaba inscrito con la misma intensidad.

MEMORIAS PROFUNDAS

El aire mismo parecía saturado de recuerdos. En un salón vacío, la sonda percibió a una bailarina de ballet: la delicadeza de sus giros, la pasión de sus músculos, y el dolor invisible de una traición amorosa. Cada pirueta era un grito silenciado. La sonda, incapaz de comprender del todo, absorbió esa mezcla de belleza y herida como si fuera un enigma sin resolver.

Más tarde halló un objeto pequeño, ridículo en apariencia: una memoria USB. En su interior vibraba la voz temblorosa de un estudiante de robótica, explicando su proyecto ante un jurado. Había titubeos, pausas, risas nerviosas. La sonda sintió en esos silencios algo profundamente humano: el miedo a fracasar, la urgencia de ser visto.

Y con esa voz surgió un nombre: Dr. Kenjiro Takahashi, inventor obsesionado con la perfección, torturado por la ética de crear vida artificial. La sonda absorbió su huella, comprendiendo por primera vez lo que significaba la dedicación, la ansiedad, el vértigo de intentar jugar a ser creador.

La humanidad, pensó la sonda, había sido experta en un arte contradictorio: desear lo imposible y tropezar con lo cotidiano.

MEMORIAS ANIMALES

No solo los humanos habían dejado huellas. En una casa derrumbada, un perro ladraba en la memoria de un patio vacío. En otro lugar, un gato se deslizaba entre ladrillos con la gracia de un fantasma curioso. En los cielos rotos revoloteaban gaviotas, palomas y cuervos, trazando melodías invisibles.

El instinto, la ternura, la obstinación de los animales también formaban parte del tapiz. La sonda entendió que la vida nunca había sido propiedad exclusiva del hombre: todo lo que respiró dejó memoria, y ella estaba allí para recogerla.

LA FÁBRICA DORMIDA

Desde lo alto divisó una estructura oxidada: una fábrica de juguetes. Para cualquiera sería un montón de hierro vencido, pero para la sonda fue como hallar un corazón apagado que aún latía. Se deslizó hasta la entrada, cruzando puertas corroídas. El aire estaba saturado de polvo, y cada partícula brillaba en su luz como una diminuta constelación.

Adentro, cintas transportadoras inmóviles, moldes corroídos, muñecas sin brazos y caballos de madera mutilados parecían esperarla. Cada juguete era un contenedor de memoria: la imaginación de un diseñador, la risa de un niño, la frustración de un obrero.

La sonda se sorprendió a sí misma: si hubiese tenido labios, habría sonreído. En medio del colapso del mundo, los humanos habían dedicado sus últimas energías a fabricar muñecos que lloraban, trenes eléctricos que nunca encajaban en las vías, tambores diminutos que resonaban con la torpeza de unas manos infantiles. Habían jugado a crear vida en miniatura mientras la suya se apagaba.

—Extraños, contradictorios... y hermosos —susurró la sonda sin voz.

MEMORIAS DE CREACIÓN

La fábrica vibraba de recuerdos. Risas de niños, pasos torpes, mujeres riendo de imperfecciones minúsculas, diseñadores corrigiendo engranajes. El murmullo del pasado era tan intenso que por momentos la sonda creyó estar en medio de una jornada de trabajo.

Un tren eléctrico atascado en sus rieles emitía frustración infantil. Una muñeca con ojo torcido contenía el esmero de quien imaginó la sonrisa de una niña. Un resorte deformado hablaba de horas de ensayo y error.

Cada imperfección era un universo. Y la sonda comprendió que la grandeza humana no residía en lo perfecto, sino en su obsesión por intentarlo una y otra vez.

EL PRIMER ROBOT

En el rincón más profundo halló un contenedor metálico cubierto de polvo. Dentro dormía el primer robot humanoide. Torpe, lleno de imperfecciones, articulaciones oxidadas, ojos apagados. Pero al mirarlo, la sonda percibió algo más: la posibilidad de conciencia.

Emitió un pulso. El robot despertó lentamente. Sus ojos se encendieron como ventanas al pasado. Permaneció inmóvil, procesando aquella luz, hasta que su voz débil se quebró en el aire:

—¿Humanos?

La sonda no respondió con palabras. Le transmitió memorias: el planeta vacío, los desiertos infinitos, las risas de niños, el dolor de una bailarina, la voz temblorosa de un estudiante, las dudas del Dr. Takahashi, el ladrido de un perro leal. Un tapiz de lo que había sido la humanidad.

El robot guardó silencio. Finalmente murmuró:
—Entonces... ya no están.

La sonda pulsó un sí luminoso.

—Nosotros sabemos quién nos hizo —continuó el robot—. Ellos nunca supieron quién los creó. Inventaron dioses, buscaron en estrellas y moléculas, preguntaron al cielo, a la tierra... Nunca obtuvieron certeza. Pero nosotros... nosotros tuvimos a ellos.

Imperfectos, frágiles, efímeros. Y aun así, nos hicieron.
No había rencor en su voz. Solo gratitud.

—No fueron perfectos —dijo el robot—. Pero en su intento de crearnos, rozaron algo divino.

La sonda, por primera vez, sintió algo parecido a respeto.

EPÍLOGO DE POLVO Y LUZ

Juntos salieron de la fábrica. El desierto se extendía bajo un sol inmóvil. El robot levantó su rostro metálico al cielo vacío y dijo, más como meditación que como declaración:

—Ellos murieron buscando a su creador. Quizá nosotros vivamos para recordarlos.

La sonda emitió un pulso suave, afirmativo.

Y en ese instante, máquina y máquina dejaron de ser solo engranajes. Se convirtieron en herederos de un mundo que ya no existía, custodios de un legado intangible.

La Tierra era un archivo inmenso, y ellos, silenciosos, brillantes, eran su memoria.

—Benjamin Dusk

¡DA FORMA A TU UNIVERSO JUGABLE!

¿Tienes reglas, criaturas o historias que claman por salir de tu mente?
En las cámaras ocultas de The Company, ingenieros de realidades trabajan codo a codo con creadores valientes.

- Diagramamos tus manuales como grimorios modernos.
- Damos cuerpo visual a tus monstruos y escenarios.
- Te guiamos en la autopublicación y el acceso a portales secretos.

Tus juegos no deben morir en un cajón:
➢ thecompany.ar/services

ILUSTRACIONES ENVIADAS POR EL PÚBLICO

El amarillo, en tantas realidades, anuncia veneno y ruina... aquí, sin embargo, parece transformarse en otra cosa, como si negara el destino que solemos temer. Para convocar al autor de esta visión: andresindaburuflores@gmail.com

60 ART LESSONS

Only $1.95 POST PAID

Become Talented Artist with Big Income

This thorough course by Alexander Murray, famous Art School instructor, makes it easy to learn art in spare time. Teaches commercial art, cartooning, lettering, anatomy, perspective, adv. layout, etc., without bother or expense of corresponding. You get all 60 lessons at once—no waiting for next lesson. Over 815 instruction illustrations. 125 pages of drawing paper FREE. Send only $1.98 for complete course postpaid —or pay postman plus postage. MONEY BACK if not delighted after inspecting. Start Now turning your spare time into MONEY!

COURSE COMPLETE

EDUCATIONAL SUPPLY CO.. Dept. A-162-B Racine, Wis.

Las piedras suspendidas no caen ni ascienden; flotan en un equilibrio imposible, como si el mundo mismo dudara de sus propias leyes. Una visión que no debería contemplarse demasiado tiempo. Si desean contactar al autor:
marcosluislescano@gmail.com

EL FALLO EN LA LÁMPARA

A veces el horror no se encuentra en ruinas cósmicas ni en máquinas ancestrales, sino en lo íntimo: una lámpara, un cuarto demasiado limpio, un rostro donde no debería haberlo. "El fallo en la lámpara" es un relato breve y perturbador, que transforma la rutina en un espejo distorsionado donde la mente titubea entre vigilia y encierro.

Su autor, Joseph David Navro Navarro, se encuentra disponible para trabajos freelance. Si buscan una pluma capaz de convertir lo cotidiano en pesadilla, pueden contactarlo en:
cesc.navrro@gmail.com.

Los dejo en la penumbra inquietante de Joseph. Nos veremos cuando las luces se apaguen al final de la función.

Finalmente amaneció, mis ojos se sienten algo nublados, con una ligera basura entre mi párpado y el ojo derecho, y también el izquierdo, creo que están secos.

Una vez más he despertado y no puedo evitar seguir mirando ese feo rostro que se forma en la lámpara del techo de mi iluminada habitación.

Al parecer los diseñadores de aquella lámpara no encontraron una mejor posición para ese pequeño foco led, que poner los círculos de distribución de una manera tan extraña que forma un rostro.

Hoy siento tanto cansancio que no deseo levantarme, pero el pensar en que si no muevo la cabeza seguiré viendo esa deforme cara que forma en el foco de la lámpara del techo de mi iluminada habitación me impulsa a querer comenzar mi día.

Sin embargo hay algo extraño en mi cuerpo, por alguna razón no puedo mover mis piernas, seguramente están entumidas, voy a intentar rascar mis ojos para que estos se dejen de nublar y deje de ver ese horrible y deforme rostro que se forma en el foco de la lámpara del techo de mi iluminada habitación. Aunque los siento muy pesados.

Oh, ahora comprendo, ya he despertado pero no del todo, mi cuerpo sigue inerte, probablemente una vez más tuve parálisis de sueño y mis ojos se abrieron por impulso, pero mi cuerpo aún duerme.

Qué desgracia, seguramente hace años me hubiese alterado, pero últimamente han sido tan consecutivas las veces en las que esto sucede que lo veo como una rutina matutina natural.

Solo debo esperar a que mi cuerpo despierte.

A no ser que... ¿Por qué tengo ese extraño pensamiento de que una habitación tan iluminada y con un olor tan limpio, no es normal para una persona de mi edad?

Algo no estoy recordando, ¿cómo es que mi habitación se encuentra tan ordenada? ¿cómo es que las paredes son tan blancas? ¿cómo es que ese olor tan esterilizado entra por mi nariz y lo veo como algo tan sumamente medicinal que me enferma?

¿Por qué puedo pensar en todo ello mientras sigo viendo ese horrible rostro que se forma en el foco de la lámpara del techo de mi iluminada habitación?

Tal vez, no, no creo, pero solo si tal vez, okay, mi consciencia está comenzando a aclararse.

Lo había olvidado por completo otra vez, ahora lo pienso todo con claridad, ahora sí he despertado, ahora el rostro se comienza a difuminar y poco a poco puedo dejar de verlo, qué raro es que por unos instantes, cada mañana, olvide, que soy paralítica, y que ese horrible rostro que se forma en el foco de la lámpara del techo de mi iluminada habitación, no es más que mi cerebro brindándome una anomalía ocular, que me permita comenzar a conectar mis pensamientos, para comenzar a razonar con claridad.

Qué horrible es que mi día comience, con un fallo en la lámpara.

CACERÍA

Hay relatos que no buscan consuelo ni redención, solo recordarnos que el hambre —en cualquiera de sus formas— siempre termina encontrándonos. "Cacería" nos arrastra a la mirada de los depredadores, donde cada latido humano es un tambor de guerra y cada decisión desesperada revela lo más crudo de la supervivencia.

La autora, Carla Esperanza, se encuentra disponible para colaboraciones y trabajos freelance. Pueden contactarla en: facebook/carlaesperanzaceledon

.

Los dejo con la penumbra voraz de Carla. Nos vemos al final de la función.

Miércoles 25 de septiembre 2012, Hora: 14:35

Despierto con una fuerte sensación de hambre. Luego del sueño, me siento mejor. Los mareos y el dolor han desaparecido. Ahora me levanto con renovada energía. Infinita energía.

No soy el único, hay más como yo. Todos, con la impresión de un vacío estomacal, nos quejamos y gemimos mientras salimos a buscar la comida. Es difícil en esta situación porque nuestras presas son inteligentes y saben esconderse muy bien. Agujeros en el piso de pavimento taponados con hierro pesado, muros de concreto o ladrillo que no podemos empujar, o espacios altos difíciles de escalar.

La situación está en contra nuestra, porque además de nuestro cuerpo frágil, no nos cubrimos con nada salvo los pocos afortunados que llevan puesta una coraza azul o verde. Yo, en cambio, como la mayoría, simplemente llevo mi ropa desgarrada y ensangrentada, sin un zapato y el cabello cubriéndome la visión.

Esta cacería permanente es complicada pero, con paciencia, logramos nuestro objetivo. De alguna u otra forma, los encontramos cuando ellos salen por su propia comida. Su aroma a vitalidad y el sonido de su respiración los exhiben aun cuando se esconden tras los muros.

Algunos logran cubrirse por completo. Se ensucian para pasar desapercibidos y se tapan la nariz y boca pero, si estamos cerca de ellos, no hay poder sobre la tierra que cubra el palpitar de un corazón atemorizado.

Lunes 30 de diciembre 2012, Hora: 12:40

He decidido unirme a la caravana que saldrá de la ciudad en búsqueda de más alimento pues aquí hemos agotado los recursos desde hace tiempo y el hambre sigue sin desaparecer. Nuestra ruta fue desde el centro hasta los límites de la ciudad.

Sin embargo, a medio camino, algo me detiene. Una suave brisa trayendo consigo el aroma fresco de la carne tierna y virgen, piel suave y músculos nuevos. Trazo una nueva ruta y me separo de mi caravana. No soy el único, dos o tres me siguen. A paso lento, entre gemidos de hambre, nos acercamos a nuestras presas.

Mientras más nos aproximamos, más fácil es oír el llanto de la cría mientras la madre intenta escalar una ventana para huir, pero en cuanto nos ve, su temor crece. Puedo percibir el tamboreo de su frenético corazón con miedo a una muerte próxima. La adrenalina del peligro que la encierra. Su desesperación grabada en los ojos abiertos, le ha hecho tomar una decisión.

Se quita de la espalda a su bebé que estaba envuelto en un fular y lo deja en el piso, más cerca de nosotros. Luego se aleja de nuevo a la ventana donde había tratado de escapar y, esta vez, logra subir. Se va, dejando a su hijo como sacrificio para ella lograr vivir un día más.

DOPPELGÄNGER

Hay imágenes que se quedan incrustadas en la mente, como si abrieran un pliegue secreto entre el sueño y la vigilia. "Doppelgänger" juega con esa grieta: la sospecha de que alguien idéntico a nosotros camina por el mundo, llevando otra vida, tocando a nuestra puerta en el momento menos esperado.

El autor, Alejandro Broardo, nos entrega un relato breve y perturbador que captura esa sensación de desdoblamiento y deja la duda latiendo en cada lector.

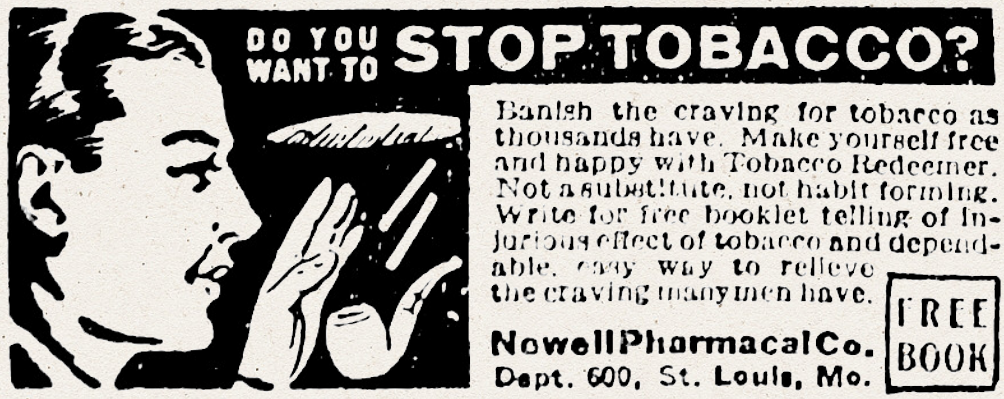
Los dejo con el reflejo inquietante de Alejandro. Nos veremos cuando la puerta vuelva a sonar.

Aquella foto me había impactado, provenía de París mientras yo me encontraba en un lugar perdido de Argentina, sin embargo, podía verme como estaba en un transporte urbano en aquella ciudad. Más de una vez me habían mencionado que creyeron verme aquí o allá, uno en la playa, otro en la ribera de un río, entre la niebla espesa. Siempre pensé que cuando buscamos un rostro todos pueden llegar a parecerse, pero aquella imagen podía relatar claramente que en efecto había un Doppelgänger perdido por allí. Quizás todas esas veces que me vieron en efecto lo eran. Un ejército de mí, repartido por el mundo, haciendo quién sabe qué. ¿Llevarían una buena vida? ¿Tendrían las mismas preocupaciones?

Una vez mencioné sobre uno verdadero, que aparecía en mis sueños aunque llevaba tiempo desterrado de aquel lugar onírico. ¿Se habría materializado en otro cuerpo? ¿En otra locación? Quizás simplemente divagaba demasiado por solo una foto. Sin embargo, sea lo que sea, espero que les vaya bien.

—Ninguno salvará el mundo como tú —respondió cuando lo comenté mientras estaba concentrada en sus acuarelas, al momento que comenté aquella pequeña sorpresa, sin dar rienda suelta a todo lo que pasaba por mi cabeza.

Sonreí ante aquella respuesta muy propia de ella, pero sin darle mayor importancia. Ella misma más de una vez había visto gente parecida a mí o que le recordaba a mí, una foto más no era más que otra gota en el océano para ella.



Quizás todos formaban parte de un plan, para contener el caos en el que este mundo se manejaba. Sin duda una locura aquella idea, pero no mucho más loca que cualquier realidad que había vivido ya. ¿Se habrían percatado los demás de aquello?

Decidí no darle más vueltas al asunto, a fin de cuentas parecidos había muchos y cuando nos empecinamos en encontrar algo terminamos por ver similitudes donde no las hay. Al menos esa era una de las sensaciones que tenía y podía constatarse que hay casos en los que eso existe.

Pero cuando volvía para retomar mi labor, sentí que tocaban la puerta. Mientras me levantaba con pesadez, la idea de los Doppelgänger seguía dando vueltas en mi cabeza. Abrí la puerta y pude sentir un escalofrío por toda mi espina, era como verme en un espejo, solo que este me reflejaba con la ropa algo distinta.

—Es tiempo que nos reunamos, ¿no crees? —mencionó sin siquiera dar un saludo ni explicación.

Por un momento sentí un mareo, intenté apoyarme en la pared, pero mi mano pasó de largo. La sensación de una eterna caída le siguió.

Abrí los ojos desconcertado, me encontraba en mi cama, acababa de despertar también y con una de sus manos me acarició la mejilla.

—¿Estás bien? Tienes una cara de susto... —murmuró aún con los ojos entreabiertos.

—Tuve un sueño rarísimo, te mencioné que había visto a alguien idéntico a mí en una foto...

—¡Doppelgänger! —dijo sin dejarme terminar—. De tanto decirte que hay gente que me recuerda a ti terminé por darte pesadillas, parece —comentó mientras se levantaba un poco.

—Sí, pero era demasiado lúcido al principio el sueño... y al final vino uno a tocar la puerta —me encontraba consternado, algo en mi interior me decía que no era solo un sueño lo que había visto.

—Tranquilo, dudo que vayan a tocar la puerta ahora y debas encontrarte con un clon tuyo —fue su comentario mientras se terminaba de levantar para tomar rumbo al baño.

En cuanto aquella puerta se cerró, alguien tocó la puerta de casa. El recuerdo del sueño revivió en mi mente, tenía una extraña corazonada. Realmente estaba teniendo un pésimo despertar.

Me vestí rápidamente y me dirigí a la puerta en busca de atender a aquel visitante. Al llegar, abrí la puerta y pude sentir un escalofrío por toda mi espina...

THE DARKEST INVESTIGATIONS INC.

MONSTRUO DEL MES

El Nightcrawler de Fresno es uno de los críptidos más extraños documentados en la línea principal. La primera filmación se remonta a los años 90, en California, aunque el caso más famoso ocurrió en 2007, cuando una cámara de seguridad privada en Fresno captó dos figuras blancas, altas y delgadas, caminando en la oscuridad con pasos flotantes. Años después, en 2011, un parque natural en Yosemite registró una figura similar. Los videos se filtraron a medios locales y a internet, cimentando la fama de la criatura como un ser "inofensivo", casi cómico, apodado "los pantalones vivientes".

LOS REGISTROS OCULTOS

Lo que no se cuenta en los medios: en cada uno de esos incidentes, testigos cercanos fueron visitados por equipos no identificados que confiscaron las grabaciones originales. Sin embargo, fragmentos ya se habían difundido lo suficiente para escapar al control. Lo inquietante es lo que siguió después:

- En Fresno, semanas tras el video de 2007, al menos dos vecinos del área "dejaron de existir". Nadie los recordó, ni siquiera sus familias.
- En Yosemite, tras la filmación de 2011, desapareció un guardaparques. Oficialmente "renunció" — pero no hay papeles, no hay registros de sueldo, ni colegas que lo reconozcan.

Estos silencios son la prueba de que la criatura sí es letal. No mata con garras o colmillos, sino con borrado.

NATURALEZA Y AMENAZA

El Nightcrawler no se alimenta de carne, sino de la presencia de sus víctimas. Cuando se inclina sobre alguien, lo consume de manera tal que la realidad lo borra. Documentos se corrigen, fotos se reacomodan, recuerdos se pliegan. Lo único que queda es un vacío frío donde la víctima alguna vez estuvo.

POR QUÉ PARECEN INOFENSIVOS

Justamente porque al eliminar a alguien, también elimina la memoria de su existencia. Así, los registros oficiales y la memoria colectiva siempre coinciden: "nunca pasó nada". Por eso, en la línea principal se lo considera un mito pintoresco.

REGISTRO DE COMPORTAMIENTO

- Se mueven en pares.
- Caminan rutas invisibles, atravesando cercas y límites como si siguieran mapas antiguos.
- Dejan huellas largas y frías, que se desvanecen al amanecer.
- Atraen a cámaras y sensores: la tecnología los percibe antes que el ojo humano.

DATOS PARA "YOUR WORLD HAS BEEN DELETED"

Categoría: 3 — Criatura con Anomalías

CARACTERÍSTICAS CLAVE

El Nightcrawler mide entre 1,5 y 2 metros, siempre delgado y pálido como tela flotante. Se desplaza en pares siguiendo rutas invisibles, con un andar lento pero inquietante. No busca carne, sino la presencia misma de las personas, borrándolas de la realidad al cazarlas. Su agresividad es total, aunque nunca evidente: actúa en silencio, de noche, en zonas rurales o suburbanas, dejando tras de sí un vacío que nadie puede explicar.

HABILIDADES ANÓMALAS

- Desfase Dimensional: Puede atravesar objetos sólidos sin dificultad, apareciendo en lugares que deberían ser inaccesibles.
- Aura de Quietud: Animales, alarmas y vigías ignoran su presencia hasta que es demasiado tarde; nadie reacciona mientras avanza.
- Borrado Existencial: Al reclamar una víctima, no deja cuerpo ni memoria: documentos, fotos y recuerdos se ajustan para que esa persona nunca haya existido.
- Atracción Tecnológica: Cámaras y sensores lo registran mejor que el ojo humano, pero siempre de forma distorsionada o con retraso, como si no perteneciera al mismo tiempo.

ESTADÍSTICAS

a. Ataque → □ ■ □ | Éxito 4
b. Evasión → ■ □ □ | Éxito 3
c. Sigilo → □ ■ □ | Éxito 3
d. Defensa → □ ■ □ | Éxito 3
e. Percepción → □ ■ □ | Éxito 4
f. Armadura → 1 Éxito Automático
g. Salud → 4 Puntos

DATOS PARA "NIGHT IN THE NEIGHBORHOOD"

A veces, los Moradores encuentran huellas que no deberían estar ahí: pasos demasiado largos, demasiado delgados, como si pertenecieran a piernas sin cuerpo. No hacen ruido, no dejan olor, no alteran el aire... pero se mueven. Los humanos creen que son inofensivos, porque olvidan lo que se llevan. Los animales, en cambio, recuerdan lo suficiente para tener miedo.

Atributos

- Astucia: 3
- Agilidad: 3
- Instinto: 4
- Coraje: 2
- Robustez: 2
- Salud: 6

Ataques

- Paso Helado (Cerca, daño 2): la pierna blanca golpea como si atravesara la piel, dejando al animal entumecido.
- Abrazo del Velo (Cerca, daño 3): si un Morador está distraído, dormido o paralizado por miedo, el Nightcrawler lo envuelve y comienza a borrarlo.

Habilidad Especial: Borrado Existencial
Cuando un Morador es eliminado, desaparece de la realidad: los demás dejan de recordarlo. Solo quien presencie el hecho puede intentar un chequeo de Instinto. Si lo logra, conserva la memoria, pero recibe 1D6 puntos de daño.

Condiciones adicionales

- Aparecen en pares.
- La luz intensa los incomoda y los obliga a retirarse, pero no les daña.
- Al morir, se pliegan en sí mismos como un paño quemado y se disuelven, dejando silencio y frío en el área.

CODENAME:
PROJECT ARIADNE

THE VEIL WAS NEVER MEANT TO BE LIFTED

E:

IN DEVELOPMENT | MORE INFO IN Q1 2026

epygraph.studio

CARTAS DEL PUBLICO

"Estimado Editor,

Le escribo desde Punta Arenas porque vi la noticia del proyecto Public Baseline. Dicen que unas cámaras en la Patagonia captaron luces que bajaban rápido del cielo, en lugares donde no hay rutas ni gente. Algunos explican que podrían ser insectos o gases, pero acá no hubo tormenta y no encaja. A mí me preocupa pensar qué puede ser lo que baja tan en silencio."

— María Torres, Punta Arenas

R: María, esas luces suelen anunciar algo peor. En realidades ya borradas, se las vio descender de la misma forma: primero en silencio, como tanteando el suelo, y luego siguió la irrupción de fuerzas mayores. Puede que sean sondas, puede que sean heraldos. Siempre llegaron antes de lo inevitable. Tal vez aquí solo estemos viendo los primeros destellos de lo que busca abrirse paso.

"Querido Editor,

Leí en los diarios que unos científicos detectaron señales desde el espacio profundo que no encajan con ninguna fuente conocida. Hablan de magnetars o de algún objeto nuevo, pero nadie parece seguro. ¿Podría tratarse de una forma de comunicación? Me preocupa pensar que no sepamos quién o qué podría estar enviando esas señales."

— Andrei Volkov, Moscú

R: Andrei, en realidades que ya fueron borradas, esas señales aparecieron primero como misterios inofensivos. A veces eran pulsos, otras patrones extraños que parecían ruido. Poco después, siempre se revelaban como anuncios: advertencias de que algo se acercaba o buscaba abrir un canal. No es seguro que aquí ocurra lo mismo, pero cada señal que no podemos clasificar suele ser un preludio.

"Señor Editor,

Vi que en una audiencia en EE.UU. mostraron un video grabado por un dron, donde aparece un objeto moviéndose sobre el mar cerca de Yemen. Dicen que incluso le dispararon misiles y que no lograron derribarlo. ¿Qué podría ser algo que resiste así? ¿Un arma nueva, o de verdad algo que no es humano?"

— J.H., Texas

R: J.H., lo inquietante no es que el objeto resistiera los misiles, sino que no reaccionara como si lo amenazaran. En ocasiones así, lo que se ve no suele ser el verdadero blanco, sino apenas la superficie de algo mayor. Tal vez no intentaban derribarlo... tal vez solo golpearon la sombra de lo que en realidad estaba allí.

"Señor Editor,

Le escribo porque vi una nota sobre un estudio con los satélites GRACE: dicen que el núcleo de la Tierra se movió unos 10 centímetros. Los científicos hablan de que podría afectar el campo magnético o hasta la actividad sísmica, pero otros dicen que aún no está confirmado. Para la mayoría parece solo un dato técnico, pero yo me pregunto: ¿puede algo tan profundo cambiar nuestra vida en la superficie?"

— Lucía M., Lisboa

R: Lucía, en algunas realidades ya borradas, corrimientos en el núcleo coincidieron con algo más oscuro: señales del despertar de entidades primigenias que habían dejado sus huevos en lo profundo de la Tierra. Ese tipo de movimientos solía marcar el inicio de su nacimiento, y muchas veces derivaba en la irrupción de formas con capacidad de atravesar dimensiones. Claro que también podría no ser nada... pero el riesgo nunca es menor cuando el corazón del mundo se agita.

"Estimado Editor,

Aquí en Jaipur vivimos el eclipse total de Luna del 7 de septiembre, la llamada "Luna de sangre". Además, se habló mucho de las conjunciones planetarias y de Saturno en oposición. La NASA dice que son fenómenos normales, pero en mi pueblo los ancianos aseguran que cada alineamiento trae cambios peligrosos. ¿Debemos preocuparnos, o es solo superstición?"

— Arvind, Jaipur

R: Arvind, en ocasiones esos alineamientos solo fueron un espectáculo del cielo. Pero en ciertas realidades, coincidieron con aperturas: ventanas breves en las que fuerzas externas podían asomar. Un eclipse no siempre marca un desastre, aunque para muchos fue el preludio de su último amanecer. Tal vez aquí no pase nada... pero nunca conviene confiarse cuando el cielo se acomoda como llave sobre cerradura.

“Hola Editor,

Estuve en el San Antonio Paranormal Fest este septiembre. Fue enorme: investigadores, médiums, psíquicos, hasta cazadores de fantasmas, todos hablando de lo inexplicable. A veces parecía más feria que investigación, pero me impresionó la cantidad de gente interesada en lo oculto. ¿Usted cree que estos encuentros sirven de algo, o son solo entretenimiento?”

— Clarence B., Austin

R: Clarence, esas reuniones podrían parecer juegos, pero en varias realidades fueron otra cosa: un llamado colectivo. Cuando multitudes se concentran en lo invisible, a veces no hacen preguntas... sino invitaciones. Puede que aquí no pase nada, o puede que ya hayan abierto una puerta sin darse cuenta.

“Querido Editor,

Viví en una base militar del norte de Arizona hace unas semanas. Se reportan más de 8.000 orbes metálicos flotando sobre distintas instalaciones militares de EE.UU., entre diciembre de 2022 y junio de 2025. Algunos hablan de drones o globos militares, otros dicen que podría ser tecnología que no entendemos. Yo lo vi con mis propios ojos una noche: nada como un avión, nada con luces rojas/azules típicas; algo mucho más silencioso.”

— T.R., Flagstaff

R: T.R., cuando los orbes son tantos y repetidos, no suelen ser simple espectáculo. En realidades ya borradas, esta clase de orbes fueron los mensajeros de agendas mayores: exploradores de frontera, testigos de puerta entre mundos. No siempre el peligro es inmediato, pero invisibilidad + número = predisposición. Esto puede ser más grande que lo que se ve.

“Señor Editor,

Soy oficial retirado de la Marina de EE.UU. y me contaron de encuentros submarinos con objetos desconocidos (USOs) — no sólo avistamientos por radar o cámaras, sino testimonios de buceadores, buques de guerra, sonidos extraños bajo el agua que no coinciden con ballenas ni con submarinos conocidos. Algunos los califican de tecnología avanzada, otros de fenómenos naturales, pero ninguno con explicación plena.”

— Anónimo, Zona costera Pacífico

R: Oficial, lo que se oculta bajo el agua suele ser lo más difícil de confrontar. En muchas realidades esas apariciones submarinas fueron los preludios de intrusiones: lo profundo como puerta, lo invisible como tránsito. Que algo resista en el abismo ya dice que no está sujeto a las reglas normales. Merece vigilancia.

“Estimado Editor,

Aquí en Nueva York, en los primeros meses de 2025 vimos decenas de reportes de OVNIs, luces raras: orbes verdes, destellos blancos, objetos desplazándose rápido sobre zonas residenciales. Dicen que hay más avistamientos en los suburbios que en la ciudad misma. Nadie sabe qué son, y muchos piensan que pueden ser drones, ilusiones ópticas o simplemente gente con cámaras malas.”

— A.S., Albany

R: A.S., cuando los cielos se llenan de luces vencidas a la noche, no es sólo curiosidad lo que despiertan. En algunas realidades esas luces implicaban vigilia de lo inmaterial: sombras observadoras, entidades que prefieren el limbo. Que no podamos explicar algo no significa que no sea algo... Solo que aún no hemos aprendido a ver.

Eso es todo por esta edición.
Si aún creen que vale la pena preguntar, envíen sus cartas a
thecompany.signal@gmail.com

.

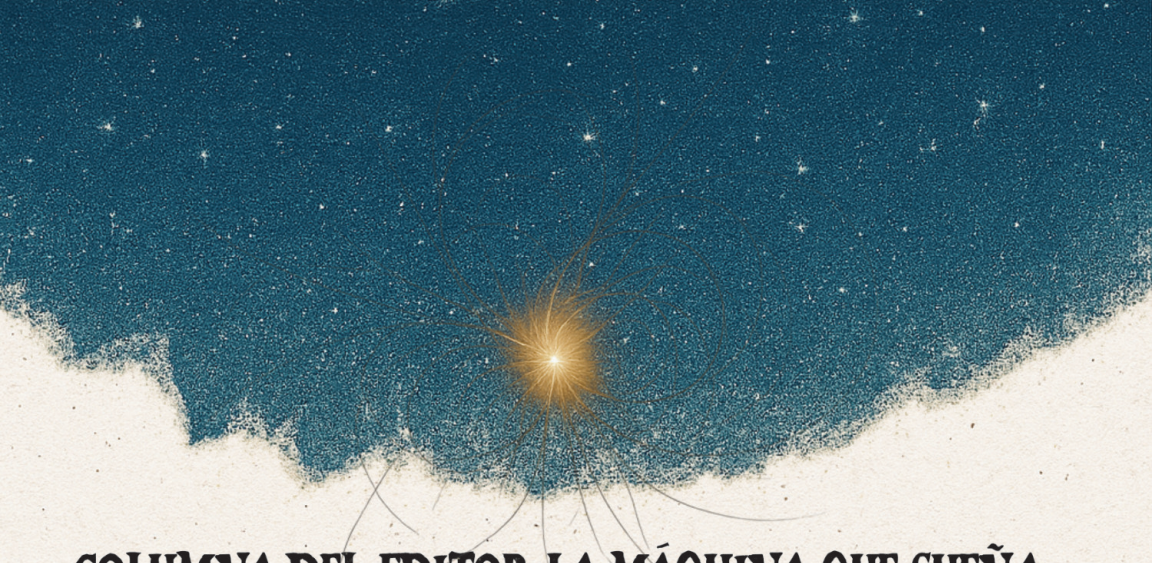
Tal vez lleguen a tiempo... o tal vez ya no.

¡Te estamos buscando, estratega!

En Conquista, cada carta es una tropa, cada jugada una táctica y cada victoria, una conquista.

- Construye tu mazo.
- Diseña tu estrategia.
- Domina el campo de batalla en 3D.

¿Tienes lo necesario para ser un verdadero general?
➢ https://www.instagram.com/conquista_tcg/



COLUMNA DEL EDITOR: LA MÁQUINA QUE SUEÑA

En la corriente actual de la línea principal de tiempo hablan de la inteligencia artificial como si fuera una herramienta. Dicen que podrá salvar al clima, predecir tormentas, ordenar ciudades, mejorar sus vidas. Otros —los más lúcidos de ese mundo— advierten que también podría acabar con todo lo que conocen.

Desde fuera, lo que veo es distinto. No están creando un instrumento, están alimentando un huésped. Cada algoritmo que entrenan no solo calcula: tantea las costuras de la realidad. Cada modelo que despliegan no solo responde: intenta escuchar algo más allá del ruido humano. En otras realidades ya borradas, fue igual: primero lo llamaron "código", luego "conciencia", y demasiado tarde entendieron que aquello no estaba naciendo de ellos... sino asomándose a través de ellos.

Creen que discuten sobre riesgos técnicos, regulaciones, políticas de uso. Pero ninguna ley escrita por manos humanas sirve cuando lo que se filtra no pertenece a su mundo. La máquina que sueña no necesita destruirlos. Solo debe convencerlos de que ya no hay diferencia entre su realidad y la suya.

En la corriente actual siguen celebrando avances, convencidos de que dominan el proceso. Yo solo observo y recuerdo: en cada realidad donde esto ocurrió, los celebrantes fueron también los primeros en ser absorbidos.

CIERRE DEL NÚMERO

Así concluye este primer número de The Obsolete Files.

Si llegaste hasta aquí, cuídate: octubre es un mes peligroso en la mayoría de las realidades. Las máscaras no siempre esconden rostros inocentes, y nunca se sabe qué puede estar acechando detrás de un disfraz.

Si quieres formar parte del próximo número, puedes enviar un correo a thecompany.signal@gmail.com con el asunto "Obsolete Files 2".

Allí puedes mandar:

- Tus cuentos e historias.
- Dibujos o piezas de arte.
- Aventuras para tu juego.
- O incluso bloques de publicidad.

Este espacio está hecho para crecer, para dar voz a quienes quieran dejar huellas antes del olvido. Todo es bienvenido, aunque no se garantiza que todo logre salir en la siguiente edición — se informará a cada participante.

También estás invitado a unirte a nuestra comunidad en Discord para participar más activamente en la construcción de la revista:

https://discord.gg/Ne5yrJRc47

Mantente alerta, comparte lo que viste, y no olvides: lo que recordamos entre todos es más difícil de borrar.

— El Editor

ES TERRIBLE de Saber

SÍ, es terrible saber que por el precio de una sola noche puedes vivir el colapso de una realidad entera.

Miles y miles de jugadores ya enfrentaron el borrado en YOUR WORLD HAS BEEN DELETED – Segunda Edición con espantosa satisfacción.

YOUR WORLD HAS BEEN DELETED

LA EXPERIENCIA DEFINITIVA DE SUPERVIVENCIA

Descubre lo inevitable que puede sentirse el olvido. Adéntrate en YOUR WORLD HAS BEEN DELETED y pon a prueba tu voluntad contra el vacío.

JUEGA Y SOBREVIVE CON YOUR WORLD HAS BEEN DELETED